



PLATFORM DIGITAL BERBASIS *E-MARKETPLACE* UNTUK PENGEMBANGAN AGRIBISNIS PRODUK OLAHAN KELAPA RAKYAT DI KABUPATEN INDRAGIRI HILIR

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:



PUJI HERWINA NOPRITA

11753202242



UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2021

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



LEMBAR PERSETUJUAN

PLATFORM DIGITAL BERBASIS *E-MARKETPLACE* UNTUK PENGEMBANGAN AGRIBISNIS PRODUK OLAHAN KELAPA RAKYAT DI KABUPATEN INDRAGIRI HILIR


TUGAS AKHIR

Oleh:

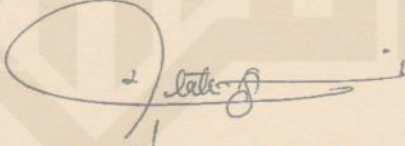
PUJI HERWINA NOPRITA
11753202242

Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan tugas akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 06 Juli 2021

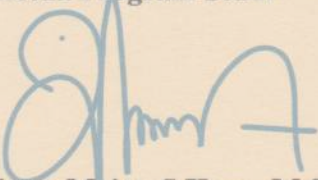
Pembimbing I


Mustakim, S.T., M.Kom.
NIK. 130511023

Pembimbing II


Penti Suryani, S.P., M.Si.
NIK. 130208071

Ketua Program Studi


Idria Maita, S.Kom., M.Sc.
NIP. 197905132007102005

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN

**PLATFORM DIGITAL BERBASIS *E-MARKETPLACE* UNTUK
PENGEMBANGAN AGRIBISNIS PRODUK OLAHAN KELAPA
RAKYAT DI KABUPATEN INDRAGIRI HILIR**

TUGAS AKHIR

Oleh:

PUJI HERWINA NOPRITA

11753202242

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 15 Juni 2021

Pekanbaru, 15 Juni 2021

Mengesahkan,

Dekan



Dr. Drs. Ahmad Darmawi, M.Ag.

NIP. 196606041992031004

Ketua Program Studi

Idria Maita, S.Kom., M.Sc.

NIP. 197905132007102005

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Syaifullah, S.E., M.Sc.

Sekretaris : Mustakim, S.T., M.Kom.

Anggota 1 : Penti Suryani, S.P., M.Si.

Anggota 2 : Idria Maita, S.Kom., M.Sc.

Anggota 3 : Inggih Permana, S.T., M.Kom.



LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



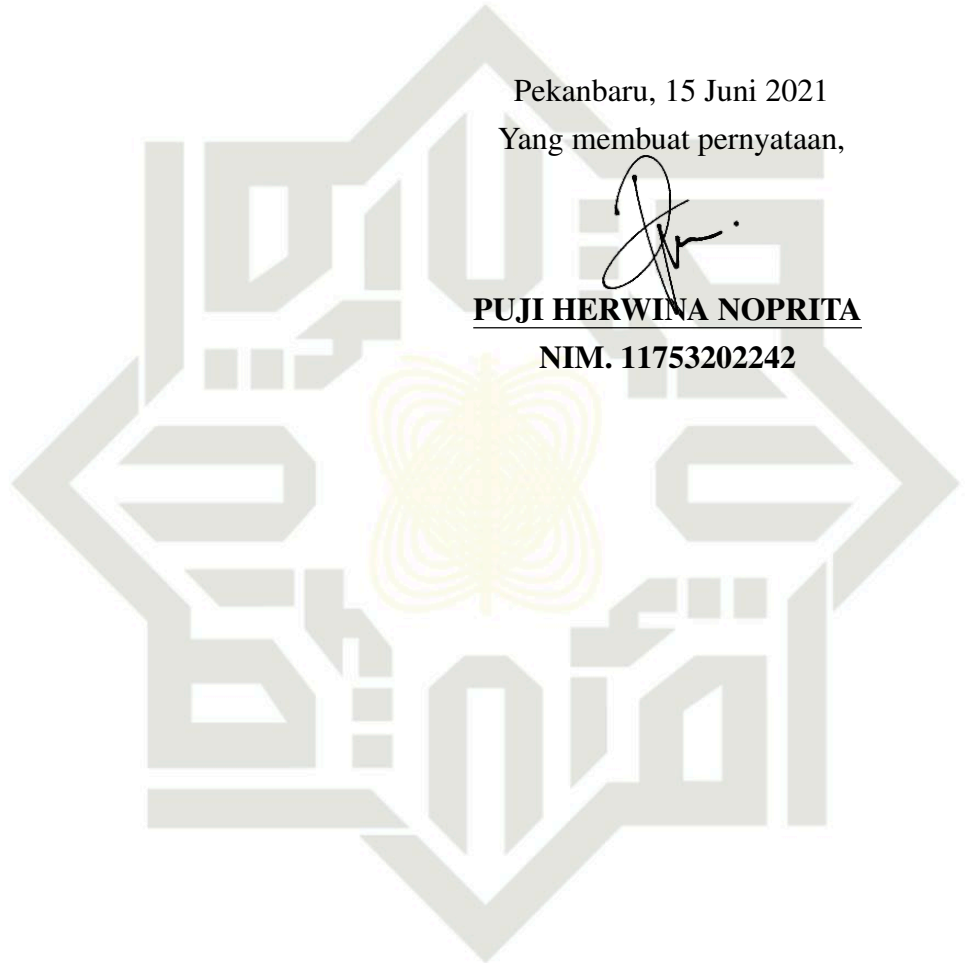
LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 15 Juni 2021
Yang membuat pernyataan,

PUJI HERWINA NOPRITA

NIM. 11753202242



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

...Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan...”

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

adilah yang terbaik dimanapun berada. Berikan yang terbaik dari yang kita bisa berikan”

(B.J. Habibie)

Alhamdulillah Rabbil Alamiin, puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan nikmat setiap saat berupa nikmat iman dan nikmat islam, sehingga dalam hidup ini kita diajarkan untuk selalu bersyukur termasuk ketika dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Segala perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan untuk kedua orang tua, Ibu dan Ayah yang telah merawat dan membesarkan saya, memenuhi segala yang saya butuhkan hingga saat ini, serta selalu meluangkan waktu dan tenaga dengan tak ada kata lelah yang terucap dan selalu memberikan kasih sayang yang tak terhingga kepada anak-anaknya. Ibu dan Ayah telah melalui banyak perjuangan dan rasa sakit. Tapi saya berjanji tidak akan membiarkan semua itu sia-sia. Saya ingin melakukan yang terbaik untuk setiap kepercayaan yang diberikan. Saya akan tumbuh, untuk menjadi yang terbaik yang saya bisa. Pencapaian ini adalah persembahan istimewa saya untuk Ayah dan Ibu.

Semoga Allah selalu melimpahkan rahmat dan hidayahNya serta menjadikan kita umat yang selalu bertaqwa kepadaNya. *Aamiin ya Rabbal Alamiin*.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan penelitian sekaligus penulisan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Platform Digital Berbasis *E-Marketplace* untuk Pengembangan Agribisnis Produk Olahan Kelapa Rakyat di Kabupaten Indragiri Hilir”. Shalawat beserta salam tak lupa pula penulis hadiahkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW dengan mengucapkan “*Allahumma Sholli'ala Sayyidina Muhammad Wa'ala Ali Sayyidina Muhammad*”. Serta berkat dukungan dan doa dari beberapa pihak, terkhusus keluarga dan kedua orang tua tercinta, Ayah dan Ibu yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan doa terbaiknya untuk kelancaran dalam segala kegiatan khususnya membuat laporan tugas akhir ini.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan akademis untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Selain itu juga sebagai dokumentasi dari penelitian yang telah penulis laksanakan. Selama pelaksanaan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapat pengetahuan, bimbingan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu hingga penulisan Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag, sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Drs. Ahmad Darmawi, M.Ag, sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Suska Riau, Pekanbaru.
3. Ibu Idria Maita, S.Kom, M.Sc, sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Suska Riau sekaligus dosen pengujian yang telah banyak memberikan arahan, kritik dan saran yang membangun dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Bapak Mustakim, S.T, M.Kom dan Ibu Penti Suryani, S.P, M.Si, sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah berkenan membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktu, tenaga dan pikiran guna membantu penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Eki Saputra S.Kom, M.Kom, Sekretaris Program Studi Sistem Informasi Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Suska Riau.

6. Ibu Medyantiwi Rahmawita Munzir, S.Kom, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan dorongan dan masukan kepada penulis dari awal semester hingga saat ini.
7. Bapak Inggih Permana, S.T, M.Kom, selaku Koordinator Tugas Akhir sekaligus dosen penguji 2 yang telah mengarahkan dan memberikan masukan yang membangun dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
8. Ibu dan Bapak Dosen Sistem Informasi yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga semua ilmu yang diberikan dapat penulis amalkan dan menjadi manfaat bagi diri sendiri dan orang lain.
9. Keluarga tercinta, terutama kedua orang tua dan Herwika Juliana selaku adik kandung penulis, serta seluruh keluarga besar yang telah memberikan do'a dan dukungan dalam bentuk apapun, terkhusus kepada almarhum Abang dan Adik tercinta, Ahmadi dan Rafi yang telah menjadi motivasi dan inspirasi untuk bangkit dan terus melangkah.
10. Rekan seperjuangan Coco Research, Sella Annisa, Zalana Endesnah, Jeni Adhiva, M. Fikri Ikhlusal Amal, Gusri Yonaldi dan Satrio Wibowo yang telah memberikan motivasi, semangat dan meluangkan waktunya untuk pelaksanaan penelitian Tugas Akhir ini.
11. Sahabat yang luar biasa Ria Ratna Sari, Mega Fitria, Nuraini Viarna, Hadi Abdi Prayogi, Fandio Malvi, Rahmatul Annisa dan Assad Hidayat yang telah memberikan dukungan, semangat, nasihat, motivasi, masukan serta menjadi tempat untuk berbagi cerita.
12. Alumni Teknik Audio Video SMK N 2 Pekanbaru 2017 dan teman-teman seperjuangan SIFORCE17 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
13. Keluarga besar Puzzle Research Data Technology (PREDATECH) yang sangat luar biasa dan selalu menjadi motivasi untuk terus maju dan belajar banyak hal. Penulis sangat bangga dan bersyukur bisa menjadi bagian dari keluarga ini yang selalu membimbing penulis untuk menjadi pribadi yang lebih baik di bidang akademik maupun non akademik.
14. Dang Merdu Drum Corps dan Robotic Techno Faste yang selalu menjadi tempat terbaik menyalurkan hobi penulis di tengah banyaknya kesibukan.
15. Rekan-rekan Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Universitas Muhammadiyah Riau dan Universitas Riau yang telah banyak memberi dukungan dan meluangkan waktu untuk berbagi ilmu pengetahuan dan pengalaman yang luar biasa.
16. Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian dan menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan selama ini akan menjadi amal kebajikan dan mendapatkan balasan yang layak dari Allah SWT. Tentunya pada laporan Tugas Akhir ini masih ditemukan banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Penulis berharap ada masukan, kritikan, maupun saran yang dapat disampaikan melalui email 11753202242@students.uin-suska.ac.id. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 06 Juli 2021

Penulis,

PUJI HERWINA NOPRITA

NIM. 11753202242

UIN SUSKA RIAU



PLATFORM DIGITAL BERBASIS *E-MARKETPLACE* UNTUK PENGEMBANGAN AGRIBISNIS PRODUK OLAHAN KELAPA RAKYAT DI KABUPATEN INDRAGIRI HILIR

PUJI HERWINA NOPRITA
NIM: 11753202242

Tanggal Sidang: 15 Juni 2021
Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

ABSTRAK

Kabupaten Indragiri Hilir merupakan wilayah penghasil kelapa terbesar di Indonesia yang telah memberikan kontribusi penting terhadap perekonomian daerah baik dalam bentuk nilai tambah maupun penyerapan tenaga kerja, sehingga daerah ini dijuluki sebagai “Hampan Kelapa Dunia”. Usaha tani kelapa merupakan salah satu jenis usaha tani di bidang tanaman perkebunan yang masih cukup prospektif untuk dikembangkan kedepannya tetapi dalam pengembangannya masih mengalami kendala seperti pengelolaan usaha tani kelapa yang masih bersifat tradisional, pemanfaatannya yang belum optimal, merosotnya nilai jual produk, produk yang dihasilkan tidak berada pada skala komersial serta penerapan teknologi yang belum utuh terkait industri pengolahan, jasa dan pemasaran produk olahan kelapa rakyat tersebut. Hal ini disebabkan oleh ketidaktahuan masyarakat terhadap produk yang ditawarkan, baik itu terkait peluang pasar, harga jual maupun lokasi penjualan dan berbagai faktor lainnya. Maka dibutuhkan sebuah teknologi yang tepat dalam mengatasi masalah tersebut yaitu dengan dibangunnya sebuah platform digital berbasis *e-marketplace* untuk pengembangan agribisnis produk olahan kelapa rakyat di Kabupaten Indragiri Hilir. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai rekomendasi bagi para petani atau pelaku usaha produk olahan kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir sebagai media untuk memasarkan produknya.

Kata Kunci: agribisnis, *e-marketplace*, Kabupaten Indragiri Hilir, kelapa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DIGITAL PLATFORM BASED E-MARKETPLACE FOR AGRIBUSINESS DEVELOPMENT OF COMMUNITY COCONUT PRODUCTS IN INDRAGIRI HILIR REGENCY

PUJI HERWINA NOPRITA
NIM: 11753202242

Date of Final Exam: June 15th 2021
Graduation Period:

Department of Information System
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru

ABSTRACT

Indragiri Hilir Regency is the largest coconut producing area in Indonesia which has made an important contribution to the regional economy both in the form of added value and employment, so that this area is nicknamed the "Expanse of World Coconut". Coconut farming is one type of farming in the field of plantation crops which is still prospective enough to be developed in the future, but in its development it still experiences problems such as traditional coconut farming, its use is not optimal, the product selling value is decreased, the products produced are not. is on a commercial scale and the application of incomplete technology is related to the processing, service and marketing industry for processed coconut products. This is due to the public's ignorance of the products being offered, be it related to market opportunities, selling prices or sales locations and various other factors. So, the right technology is needed to overcome this problem, namely by building an e-marketplace-based digital platform for the development of agribusiness for processed coconut products in Indragiri Hilir Regency. The results of this research can be used as a recommendation for farmers or business actors of processed coconut products in Indragiri Hilir Regency as a medium for marketing their products.

Keywords: *agribusiness, coconut, e-marketplace, Indragiri Hilir Regency*

UIN SUSKA RIAU

DAFTAR ISI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR SINGKATAN	xxv
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
LANDASAN TEORI	7
2.1 Platform Digital	7
2.2 <i>E-Marketplace</i>	8
2.3 Profil Kabupaten Indragiri Hilir	9
2.4 Agribisnis Kelapa	10
2.5 Populasi dan Sampel	11
2.6 <i>ICT Literacy</i>	11

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.7	Skala <i>Likert</i>	12
2.8	Uji Validitas dan Realibilitas	12
2.9	Analisis SWOT	14
2.10	Studi Kelayakan TELOS	15
2.11	K-Means <i>Clustering</i>	16
2.12	<i>Framework Code Igniter</i> (CI)	16
2.13	Metode <i>Waterfall</i>	17
2.14	Penelitian Terdahulu	18
3	METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1	Tahap Perencanaan	22
3.2	Tahap Pengumpulan Data	23
3.3	Tahap Analisa dan Perancangan	25
3.4	Tahap Implementasi dan Pengujian	26
3.5	Tahap Dokumentasi	27
4	ANALISA DAN PERANCANGAN	28
4.1	Analisis Pendahuluan	28
4.2	Analisis Demografi Kependudukan	30
4.3	Analisis Indeks Pembangunan Manusia	33
4.4	Identifikasi Produk Olahan Kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir	35
4.5	Evaluasi ICT <i>Literacy</i>	38
4.6	Uji Validitas dan Realibilitas ICT <i>Literacy</i>	42
4.7	Klasterisasi Karakteristik Petani Kelapa	45
4.8	Analisis Kelayakan TELOS	48
4.9	Analisis SWOT	53
4.10	Analisis Permasalahan	54
4.11	Analisis Kebutuhan Platform Digital	54
4.11.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	55
4.11.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	84
4.12	Perancangan <i>Database</i>	86
4.13	Perancangan Struktur Menu	95
4.13.1	Perancangan Struktur Menu Admin	95
4.13.2	Perancangan Struktur Menu Penjual	96
4.13.3	Perancangan Struktur Menu Pembeli	97
4.14	Perancangan <i>Interface</i>	98
4.14.1	Perancangan <i>Interface</i> Halaman Utama	98



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.14.2 Perancangan <i>Interface</i> Beranda <i>E-marketplace</i> Agribisnis Kelapa	99
4.14.3 Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i>	99
4.14.4 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Lupa <i>Password</i>	100
4.14.5 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Registrasi	101
4.14.6 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Data Produk	101
4.14.7 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Detail Produk	102
4.14.8 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Toko	103
4.14.9 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Keranjang Belanja	103
4.14.10 Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Checkout</i>	104
4.14.11 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Transaksi Berhasil	105
4.14.12 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Konfirmasi Pembayaran	105
4.14.13 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Proses Konfirmasi Pembayaran	106
4.14.14 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Cek Status Pesanan	107
4.14.15 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Rincian Pesanan	107
4.14.16 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Cek Resi	108
4.14.17 Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i> Profil	109
4.14.18 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Ubah Profil	109
4.14.19 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Ubah Alamat	110
4.14.20 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Riwayat Transaksi	111
4.14.21 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Ganti <i>Password</i>	111
4.14.22 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Registrasi Toko	112
4.14.23 Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i> Toko	113
4.14.24 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kelola Penjualan Toko	113
4.14.25 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kelola Produk Toko	114
4.14.26 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Tambah Produk Toko	115
4.14.27 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Data Konsumen Toko	115
4.14.28 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kelola Rekening Toko	116
4.14.29 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Tambah Rekening Toko	117
4.14.30 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Laporan Penjualan Toko	117
4.14.31 Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i> Admin	118
4.14.32 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kelola Semua Pesanan	119
4.14.33 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kelola Semua Produk	120
4.14.34 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kelola Kategori Produk	120
4.14.35 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Tambah Kategori Produk	121
4.14.36 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kelola Semua Rekening	122

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.14.37 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kelola Berita	122
4.14.38 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kirim Berita	123
4.14.39 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kelola <i>Subscriber</i>	124
4.14.40 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kelola Identitas Website	124
4.14.41 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kelola Menu Website	125
4.14.42 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Tambah Menu Website	126
4.14.43 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kelola Halaman Website	126
4.14.44 Perancangan <i>Interface</i> Tambah Halaman Website	127
4.14.45 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kelola Logo Website	128
4.14.46 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kelola <i>Slider</i> Website	128
4.14.47 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Tambah <i>Slider</i>	129
4.14.48 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Manajemen Pengguna	130
4.14.49 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Laporan Penjualan	130

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 132

5.1 Implementasi	132
5.1.1 Batasan Implementasi	132
5.1.2 Implementasi <i>Database</i>	132
5.2 Hasil Implementasi Platform Digital	142
5.2.1 Halaman Beranda <i>E-marketplace</i> Agribisnis Kelapa	143
5.2.2 Halaman Login	144
5.2.3 Halaman Lupa <i>Password</i>	144
5.2.4 Halaman Registrasi	145
5.2.5 Halaman Data Produk	146
5.2.6 Halaman Detail Produk	146
5.2.7 Halaman Toko	147
5.2.8 Halaman Keranjang Belanja	148
5.2.9 Halaman <i>Checkout</i>	148
5.2.10 Halaman Transaksi Berhasil	149
5.2.11 Halaman Konfirmasi Pembayaran	149
5.2.12 Halaman Proses Konfirmasi Pembayaran	150
5.2.13 Halaman Cek Status Pesanan	151
5.2.14 Halaman Rincian Pesanan	151
5.2.15 Halaman Cek Resi	152
5.2.16 Halaman <i>Dashboard</i> Profil	153
5.2.17 Halaman Ubah Profil	153
5.2.18 Halaman Ubah Alamat	154

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.2.19	Halaman Riwayat Transaksi	154
5.2.20	Halaman Ganti <i>Password</i>	155
5.2.21	Halaman Registrasi Toko	156
5.2.22	Halaman Dashboard Toko	156
5.2.23	Halaman Kelola Penjualan Toko	157
5.2.24	Halaman Kelola Produk Toko	158
5.2.25	Halaman Tambah Produk Toko	158
5.2.26	Halaman Data Konsumen Toko	159
5.2.27	Halaman Kelola Rekening Toko	159
5.2.28	Halaman Tambah Rekening Toko	160
5.2.29	Halaman Laporan Penjualan Toko	161
5.2.30	Halaman <i>Dashboard</i> Admin	161
5.2.31	Halaman Kelola Semua Pesanan	162
5.2.32	Halaman Kelola Semua Produk	163
5.2.33	Halaman Kelola Kategori Produk	164
5.2.34	Halaman Tambah Kategori Produk	164
5.2.35	Halaman Kelola Semua Rekening	165
5.2.36	Halaman Kelola Berita	165
5.2.37	Halaman Kirim Berita	166
5.2.38	Halaman Kelola <i>Subscriber</i>	167
5.2.39	Halaman Kelola Identitas Website	167
5.2.40	Halaman Kelola Menu Website	168
5.2.41	Halaman Tambah Menu Website	169
5.2.42	Halaman Kelola Halaman Website	169
5.2.43	Halaman Tambah Halaman Website	170
5.2.44	Halaman Kelola Logo Website	170
5.2.45	Halaman Kelola <i>Slider</i> Website	171
5.2.46	Halaman Tambah <i>Slider</i> Website	172
5.2.47	Halaman Manajemen Pengguna	172
5.2.48	Halaman Laporan Penjualan	173
5.3	Identifikasi Pengujian Platform Digital	173
5.4	<i>User Acceptance Test</i> (UAT)	184
PENUTUP		187
6.1	Kesimpulan	187
6.2	Saran	187

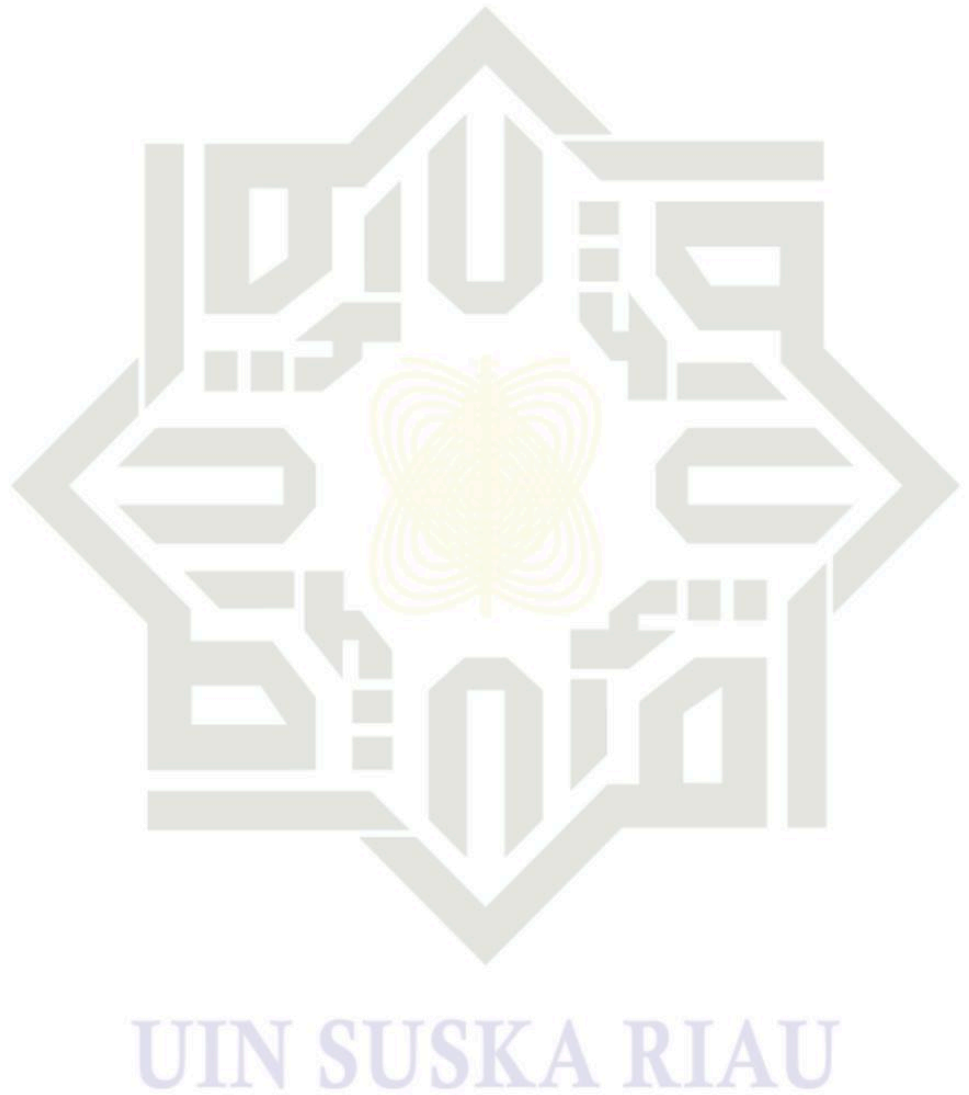
DAFTAR PUSTAKA



LAMPIRAN A	BUKTI OBSERVASI DAN WAWANCARA	A - 1
LAMPIRAN B	HASIL WAWANCARA	B - 1
LAMPIRAN C	ICT <i>LITERACY</i>	C - 1
LAMPIRAN D	<i>USER ACCEPTANCE TEST</i>	D - 1
LAMPIRAN E	DOKUMENTASI	E - 1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR GAMBAR

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dianggap mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.1	Media Tanam dari Sabut Kelapa	2
2.1	Alur Metode <i>Waterfall</i>	17
3.1	Metodologi Penelitian	21
3.2	Wawancara Bersama Tokoh Masyarakat dan PPL	24
3.3	Observasi Pedagang Kelapa Butiran dan Kopra	24
3.4	Observasi Usaha Pembuatan Arang	24
3.5	Pengisian ICT <i>Literacy</i> oleh Petani Kelapa Indragiri Hilir	25
4.1	Luas Areal Tanaman Perkebunan di Kabupaten Indragiri Hilir	28
4.2	IPM Kabupaten Indragiri Hilir Tahun 2010-2019	34
4.3	Pohon Industri Kelapa	36
4.4	Sumber Informasi Petani Kelapa Kabupaten Indragiri Hilir	39
4.5	Kebutuhan Informasi Petani Kelapa Kabupaten Indragiri Hilir	40
4.6	Perangkat ICT Petani Kelapa Kabupaten Indragiri Hilir	40
4.7	Ketersediaan Fasilitas Internet di Kabupaten Indragiri Hilir	42
4.8	<i>Usecase Diagram E-Marketplace</i> Agribisnis Kelapa	56
4.9	<i>Activity Diagram Login</i>	71
4.10	<i>Activity Diagram Registrasi</i>	71
4.11	<i>Activity Diagram Melihat Data Produk</i>	72
4.12	<i>Activity Diagram Melihat Data Toko</i>	73
4.13	<i>Activity Diagram Kelola Data Profil</i>	73
4.14	<i>Activity Diagram Transaksi</i>	74
4.15	<i>Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran</i>	75
4.16	<i>Activity Diagram Lacak Pesanan</i>	75
4.17	<i>Activity Diagram Registrasi Toko</i>	76
4.18	<i>Activity Diagram Kelola Data Produk</i>	77
4.19	<i>Activity Diagram Kelola Data Pesanan</i>	77
4.20	<i>Activity Diagram Kelola Data Rekening</i>	78
4.21	<i>Activity Diagram Kelola Data Toko</i>	79
4.22	<i>Activity Diagram Kelola Data Berita</i>	79
4.23	<i>Activity Diagram Kelola Data Web</i>	80
4.24	<i>Activity Diagram Kelola Data Pengguna</i>	81
4.25	<i>Class Diagram E-Marketplace</i> Agribisnis Kelapa	82
4.26	Rancangan Arsitektur Jaringan	86

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.27	Perancangan Struktur Menu Platform Digital Kelapa	95
4.28	Perancangan Struktur Menu Admin	96
4.29	Perancangan Struktur Menu Penjual	97
4.30	Perancangan Struktur Menu Pembeli	97
4.31	<i>Interface</i> Halaman Utama Platform Digital Kelapa Indragiri Hilir	98
4.32	<i>Interface</i> Beranda <i>E-marketplace</i> Agribisnis Kelapa	99
4.33	<i>Interface</i> Halaman Login	100
4.34	<i>Interface</i> Halaman Lupa <i>Password</i>	100
4.35	<i>Interface</i> Halaman Registrasi	101
4.36	<i>Interface</i> Halaman Data Produk	102
4.37	<i>Interface</i> Halaman Detail Produk	102
4.38	<i>Interface</i> Halaman Toko	103
4.39	<i>Interface</i> Halaman Keranjang Belanja	104
4.40	<i>Interface</i> Halaman <i>Checkout</i>	104
4.41	<i>Interface</i> Halaman Transaksi Berhasil	105
4.42	<i>Interface</i> Halaman Konfirmasi Pembayaran	106
4.43	<i>Interface</i> Halaman Proses Konfirmasi Pembayaran	106
4.44	<i>Interface</i> Halaman Cek Status Pesanan	107
4.45	<i>Interface</i> Halaman Rincian Pesanan	108
4.46	<i>Interface</i> Halaman Cek Resi	108
4.47	<i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i> Profil	109
4.48	<i>Interface</i> Halaman Ubah Profil	110
4.49	<i>Interface</i> Halaman Ubah Alamat	110
4.50	<i>Interface</i> Halaman Riwayat Transaksi	111
4.51	<i>Interface</i> Halaman Ganti <i>Password</i>	112
4.52	<i>Interface</i> Halaman Registrasi Toko	112
4.53	<i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i> Toko	113
4.54	<i>Interface</i> Halaman Kelola Penjualan Toko	114
4.55	<i>Interface</i> Halaman Kelola Penjualan Toko	114
4.56	<i>Interface</i> Halaman Tambah Produk Toko	115
4.57	<i>Interface</i> Halaman Data Konsumen Toko	116
4.58	<i>Interface</i> Halaman Kelola Rekening Toko	116
4.59	<i>Interface</i> Halaman Tambah Rekening Toko	117
4.60	<i>Interface</i> Halaman Laporan Penjualan Toko	118
4.61	<i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i> Admin	118
4.62	<i>Interface</i> Halaman Kelola Semua Pesanan	119
4.63	<i>Interface</i> Halaman Kelola Semua Produk	120

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.64	<i>Interface</i> Halaman Kelola Kategori Produk	121
4.65	<i>Interface</i> Halaman Tambah Kategori Produk	121
4.66	<i>Interface</i> Halaman Kelola Semua Rekening	122
4.67	<i>Interface</i> Halaman Kelola Berita	123
4.68	<i>Interface</i> Halaman Kirim Berita	123
4.69	<i>Interface</i> Halaman Kelola Kelola <i>Subscriber</i>	124
4.70	<i>Interface</i> Halaman Kelola Identitas Website	125
4.71	<i>Interface</i> Halaman Kelola mENU website	125
4.72	<i>Interface</i> Halaman Tambah Menu Website	126
4.73	<i>Interface</i> Halaman Kelola Halaman Website	127
4.74	<i>Interface</i> Halaman Tambah Halaman Website	127
4.75	<i>Interface</i> Halaman Kelola Logo Website	128
4.76	<i>Interface</i> Halaman Kelola <i>Slider</i> Website	129
4.77	<i>Interface</i> Halaman Tambah Slider	129
4.78	<i>Interface</i> Halaman Manajemen Pengguna	130
4.79	<i>Interface</i> Halaman Laporan Penjualan	131
5.1	<i>Database</i> Platform Digital Kelapa	133
5.2	Struktur Tabel Pengguna	134
5.3	Struktur Tabel Alamat	134
5.4	Struktur Tabel Kota	135
5.5	Struktur Tabel Provinsi	135
5.6	Struktur Tabel Produk	136
5.7	Struktur Tabel Kategori Produk	136
5.8	Struktur Tabel Rekening	136
5.9	Struktur Tabel Penjualan	137
5.10	Struktur Tabel Detail Penjualan	137
5.11	Struktur Tabel Penjualan Sementara	138
5.12	Struktur Tabel Konfirmasi Pembayaran	138
5.13	Struktur Tabel Ulasan	139
5.14	Struktur Tabel Statistik Pengunjung	139
5.15	Struktur Tabel <i>Subscriber</i>	139
5.16	Struktur Tabel Berita	140
5.17	Struktur Tabel Identitas	140
5.18	Struktur Tabel Logo	141
5.19	Struktur Tabel Halaman	141
5.20	Struktur Tabel Menu	141



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.21	Struktur Tabel <i>Slider</i>	142
5.22	Halaman Utama Platform Digital Kelapa Indragiri Hilir	142
5.23	Halaman Beranda <i>E-Marketplace</i> Agribisnis Kelapa	144
5.24	Halaman <i>Login</i>	144
5.25	Halaman Lupa <i>Password</i>	145
5.26	Halaman Registrasi	146
5.27	Halaman Data Produk	146
5.28	Halaman Detail Produk	147
5.29	Halaman Toko	147
5.30	Halaman Keranjang Belanja	148
5.31	Halaman <i>Checkout</i>	149
5.32	Halaman Transaksi Berhasil	149
5.33	Halaman Konfirmasi Pembayaran	150
5.34	Halaman Proses Konfirmasi Pembayaran	151
5.35	Halaman Cek Status Pesanan	151
5.36	Halaman Rincian Pesanan	152
5.37	Halaman Cek Resi	152
5.38	Halaman <i>Dashboard</i> Profil	153
5.39	Halaman Ubah Profil	154
5.40	Halaman Ubah Alamat	154
5.41	Halaman Riwayat Transaksi	155
5.42	Halaman Ganti <i>Password</i>	155
5.43	Halaman Registrasi Toko	156
5.44	Halaman <i>Dashboard</i> Toko	157
5.45	Halaman Kelola Penjualan Toko	157
5.46	Halaman Kelola Produk Toko	158
5.47	Halaman Tambah Produk Toko	159
5.48	Halaman Data Konsumen Toko	159
5.49	Halaman Kelola Rekening Toko	160
5.50	Halaman Tambah Rekening Toko	161
5.51	Halaman Laporan Penjualan Toko	161
5.52	Halaman <i>Dashboard</i> Admin	162
5.53	Halaman Kelola Semua Pesanan	163
5.54	Halaman Kelola Semua Produk	163
5.55	Halaman Kelola Kategori Produk	164
5.56	Halaman Tambah Kategori Produk	165
5.57	Halaman Kelola Semua Rekening	165

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.58	Halaman Kelola Berita	166
5.59	Halaman Kirim Berita	167
5.60	Halaman Kelola <i>Subscriber</i>	167
5.61	Halaman Kelola Identitas Website	168
5.62	Halaman Kelola Menu Website	168
5.63	Halaman Tambah Menu Website	169
5.64	Halaman Kelola Halaman Website	170
5.65	Halaman Tambah Halaman Website	170
5.66	Halaman Kelola Logo Website	171
5.67	Halaman Kelola <i>Slider</i> Website	171
5.68	Halaman Tambah <i>Slider</i> Website	172
5.69	Halaman Manajemen Pengguna	173
5.70	Halaman Laporan Penjualan	173
A.1	Bukti Wawancara Dinas Perkebunan	A - 1
A.2	Bukti Wawancara Kelurahan	A - 2
A.3	Surat Rekomendasi Penelitian Provinsi	A - 3
A.4	Surat Rekomendasi Penelitian Kabupaten	A - 4
C.1	Kuesioner ICT <i>Literacy</i> Bagian 1	C - 1
C.2	Kuesioner ICT <i>Literacy</i> Bagian 2	C - 2
C.3	Kuesioner ICT <i>Literacy</i> Bagian 3	C - 3
C.4	Kuesioner ICT <i>Literacy</i> Bagian 4	C - 4
C.5	Kuesioner ICT <i>Literacy</i> Bagian 5	C - 5
C.6	Kuesioner ICT <i>Literacy</i> Bagian 6	C - 6
C.7	Kuesioner ICT <i>Literacy</i> Bagian 7	C - 7
D.1	<i>Form</i> Pengujian UAT Bagian 1	D - 1
D.2	<i>Form</i> Pengujian UAT Bagian 2	D - 2
D.3	Dokumentasi Pengujian UAT	D - 3
E.1	Wawancara PPL dan Tokoh Masyarakat	E - 1
E.2	Observasi Pelaku Usaha Olahan Kelapa	E - 1
E.3	Observasi Usaha Gula Kelapa	E - 1
E.4	Kunjungan Tokoh Masyarakat Kecamatan Enok	E - 2
E.5	Kunjungan Tokoh Masyarakat Kecamatan Tempuling	E - 2
E.6	Penyebaran Kuesioner ICT <i>Literacy</i>	E - 3
E.7	Observasi Kebun Kelapa	E - 3

DAFTAR TABEL

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.1	Deskripsi Elemen ICT <i>Literacy</i>	12
2.2	Penelitian Terdahulu	18
4.1	Data Kependudukan Kabupaten Indragiri Hilir Tahun 2019	31
4.2	IPM Kabupaten Indragiri Hilir dan Riau Tahun 2019	34
4.3	Karakteristik Petani Berdasarkan Usia	38
4.4	Karakteristik Petani Berdasarkan Pengalaman Berkebun	38
4.5	Karakteristik Petani Berdasarkan Pendidikan Terakhir	38
4.6	ICT <i>Literacy</i> Petani Kelapa	41
4.7	Validitas Sumber Informasi Budidaya Kelapa	43
4.8	Validitas Kebutuhan Informasi Budidaya Kelapa	43
4.9	Validitas Kemampuan Telepon Seluler	43
4.10	Validitas Kemampuan Internet	44
4.11	Realibilitas ICT <i>Literacy</i>	45
4.12	Nilai DBI	45
4.13	Hasil Klasterisasi Karakteristik Petani	46
4.14	Analisa Kelayakan Teknis	49
4.15	Analisa Kelayakan Operasional	51
4.16	Daftar Aktor	55
4.17	Deskripsi <i>Usecase</i>	57
4.18	Skenario <i>Usecase Login</i>	58
4.19	Skenario <i>Usecase Registrasi</i>	59
4.20	Skenario <i>Usecase Melihat Data Produk</i>	60
4.21	Skenario <i>Usecase Melihat Data Toko</i>	61
4.22	Skenario <i>Usecase Kelola Data Profil</i>	62
4.23	Skenario <i>Usecase Transaksi</i>	62
4.24	Skenario <i>Usecase Konfirmasi Pembayaran</i>	63
4.25	Skenario <i>Usecase Lacak Pesanan</i>	64
4.26	Skenario <i>Usecase Registrasi Toko</i>	64
4.27	Skenario <i>Usecase Kelola Data Produk</i>	65
4.28	Skenario <i>Usecase Kelola Data Pesanan</i>	66
4.29	Skenario <i>Usecase Kelola Data Rekening</i>	66
4.30	Skenario <i>Usecase Kelola Data Toko</i>	67
4.31	Skenario <i>Usecase Kelola Data Berita</i>	68
4.32	Skenario <i>Usecase Kelola Data Web</i>	69



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.33	Skenario <i>Usecase</i> Kelola Data Pengguna	70
4.34	<i>Class Diagram E-Marketplace</i> Agribisnis Kelapa	83
4.35	Pengguna	87
4.36	Alamat	87
4.37	Kota	88
4.38	Provinsi	88
4.39	Produk	88
4.40	Kategori Produk	89
4.41	Rekening	89
4.42	Penjualan	89
4.43	Detail Penjualan	90
4.44	Penjualan Sementara	90
4.45	Konfirmasi Pembayaran	91
4.46	Ulasan	91
4.47	Statistik Pengunjung	92
4.48	<i>Subscriber</i>	92
4.49	Berita	92
4.50	Identitas	93
4.51	Logo	93
4.52	Halaman	93
4.53	Menu	94
4.54	<i>Slider</i>	94
5.1	Hasil Pengujian <i>Blackbox Testing</i>	174
5.2	Hasil Pengujian UAT	185
D.1	Rekapitulasi Pengujian UAT	D - 2



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR SINGKATAN

CI	: <i>Code Igniter</i>
DBI	: <i>Davies Bouldien Index</i>
HA	: Hektar
HP	: <i>Handphone</i>
ICT	: <i>Information Communication Technology</i>
IPM	: Indeks Pembangunan Manusia
MVC	: <i>Model View Controller</i>
MYSQL	: <i>My Structure Query Language</i>
OOAD	: <i>Object Oriented Analysis Design</i>
PC	: <i>Personal Computer</i>
PHP	: <i>Hypertext Preprocessor</i>
PIECES	: <i>Performance Information Economy Control Eficiency Service</i>
PPL	: Penyuluh Pertanian Lapangan
SDLC	: <i>Software Development Life Cycle</i>
SDM	: Sumber Daya Manusia
SWOT	: <i>Strength Weakness Opportunities Threats</i>
TELOS	: <i>Technical Economic Law Operational Schedule</i>
UAT	: <i>User Acceptance Test</i>
UI	: <i>User Interface</i>
UML	: <i>Unified Modelling Language</i>
UU ITE	: Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik
XAMPP	: <i>X (Cross) Apache MySQL PHP Perl</i>

UIN SUSKA RIAU



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai negara agraris memiliki sumber daya alam yang melimpah terutama dari sektor pertanian, sehingga sektor pertanian menjadi salah satu pilar besar perekonomian Indonesia (Pertanian, 2002). Salah satu komoditas pertanian Indonesia yang berperan dalam pertumbuhan ekonomi nasional adalah tanaman kelapa (*Cocos Nurcifera*), karena Indonesia merupakan negara yang memiliki lahan tanaman kelapa rakyat terbesar di dunia dengan luas areal 3,5 juta hektar yang mana 97% diantaranya merupakan perkebunan rakyat, dengan hasil produksi 2,9 juta ton setara kopra pada tahun 2018 (Ditjenbun, 2018).

Perkebunan kelapa tersebar di beberapa wilayah di Indonesia diantaranya Sulawesi Utara, Sulawesi Tengah, Maluku, Sumatera Selatan, Jambi, Kepulauan Riau dan Riau. Provinsi Riau merupakan wilayah penghasil kelapa terbesar di Indonesia dengan pusat pengembangan berada di Kabupaten Indragiri Hilir (R. BP-S, 2018). Tanaman kelapa memberikan kontribusi penting terhadap perekonomian Kabupaten Indragiri Hilir baik dalam bentuk nilai tambah maupun penyerapan tenaga kerja, sehingga daerah ini dijuluki sebagai “Tanah Hampanan Kelapa Dunia”. Pada tahun 2017, produksi kelapa Indragiri Hilir mencapai 317.115.527 kg dengan luas areal perkebunan 340.774 hektar dan jumlah petani tercatat sebanyak 65.417 petani kelapa lokal dan 15.551 petani kelapa hibrida (K. I. H. BPS, 2018).

Semangat dan partisipasi masyarakat yang cukup tinggi terhadap perkebunan kelapa menjadikan sektor ini sebagai mata pencaharian utama masyarakat di Kabupaten Indragiri Hilir (Aris, Juanda, Fauzi, Hakim, dkk., 2016). Pengembangan agribisnis kelapa memiliki peran penting terhadap peningkatan produktivitas dan peningkatan pendapatan petani (Damanik, 2015). Secara garis besar agribisnis dapat digolongkan ke dalam dua kegiatan utama, yaitu kegiatan usaha tani (*on farm activities*) dan kegiatan luar usaha tani (*off farm activities*) seperti pengadaan sarana produksi, pengolahan, pemasaran, dan jasa-jasa penunjang (Utama, Khomsatin, Pratama, dkk., 2019).

Usaha tani kelapa merupakan salah satu jenis usaha tani di bidang tanaman perkebunan yang masih cukup prospektif untuk dikembangkan kedepannya tetapi dalam perkembangannya masih mengalami kendala (Kario, Tenggara, dkk., 2018). Pengelolaan usaha tani kelapa masih bersifat tradisional, pemanfaatannya yang belum optimal, merosotnya nilai jual produk, produk yang dihasilkan tidak berada pada skala komersial serta penerapan teknologi yang belum utuh terkait industri

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengolahan, jasa dan pemasaran produk olahan kelapa rakyat tersebut. Akibatnya agribisnis kelapa tidak berhasil mendistribusikan nilai tambah secara optimal dan proporsional, sehingga tidak signifikan pengaruhnya terhadap penambahan pendapatan petani kelapa (Vaulina dan Wahyudy, 2018).

Salah satu cara untuk meningkatkan pendapatan petani kelapa adalah dengan meningkatkan pula nilai tambah dari produk yang selama ini di jual oleh petani dalam bentuk kelapa butiran ataupun kopra menjadi berbagai produk olahan kelapa yang dikelola sendiri oleh petani (Bahua, 2014). Bahkan limbah seperti sabut, tempurung dan air kelapa juga mempunyai nilai jual jika dimanfaatkan dengan baik, contohnya media tanam dari sabut kelapa yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1. Media Tanam dari Sabut Kelapa

Kendalanya di lapangan masih terdapat kesulitan dalam pemasaran produk olahan kelapa tersebut, hal ini disebabkan oleh ketidaktahuan masyarakat terhadap produk yang ditawarkan, baik itu terkait peluang pasar, harga jual maupun lokasi penjualan dan berbagai faktor lainnya. Maka dibutuhkan sebuah teknologi yang tepat dalam mengatasi masalah tersebut.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa era perekonomian kreatif baru yang berbasis digital. Pertanian sebagai salah satu basis perekonomian dan kesejahteraan masyarakat di Indonesia perlu ikut berkembang dan sejalan dengan perekonomian digital (Piantari, Ashaury, Junaeti, dkk., 2020). Kegiatan pemasaran saat ini juga tengah memasuki suatu era yang dinamakan *digital marketing*, sehingga pertumbuhan, integrasi, dan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan perubahan mendasar dalam kegiatan ekonomi khususnya di bi-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dang pemasaran, termasuk pada sektor agribisnis (Fachriyan dan Wijaya, 2019). Inovasi teknologi pertanian khususnya dibidang teknologi informasi berpengaruh terhadap peningkatan kinerja pertanian yang modern secara tepat waktu, sehingga proses agribisnis dianggap akan lebih berkembang pesat jika menggabungkan antara sistem tradisional yang dikelola secara modern (Utama dkk., 2019). Dengan demikian penyediaan informasi terkait pemasaran produk olahan kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir mempunyai peranan penting untuk meningkatkan perekonomian serta mengatasi ketidaktahuan masyarakat.

Sejalan dengan berkembangnya internet, muncul pemahaman baru mengenai paradigma *e-commerce* berupa konsep pemasaran modern yang berorientasi pasar yang mempertemukan penjual dengan pembeli secara digital yang disebut *e-marketplace* (Eid dan Trueman, 2002). Konsep *e-marketplace* secara konvensional bisa dianalogikan seperti pasar tradisional dimana banyak orang berkumpul untuk melakukan transaksi jual beli, bedanya penjual dan pembeli bertemu secara virtual. Kalangan ekonom memberikan gagasan bahwa transparansi dan efisiensi yang lebih besar terdapat pada pasar digital (*e-marketplace*). Karakteristik transparansi yang paling diharapkan dalam hal menyertakan harga, kualitas, dan ketersediaan produk (Smith, Bailey, dan Brynjolfsson, 1999). Sementara itu, adanya pengurangan biaya pada pasar digital akan mampu meningkatkan efisiensi dan persaingan harga antara penjual (Fachriyan dan Wijaya, 2019).

Beberapa situs *e-marketplace* agribisnis juga telah muncul di Indonesia seperti “agromaret.com”, “kecipir.com”, “limakilo.id”, “ekosis.id” dan “agribisnispedia.com”. Beberapa situs ini menyediakan info pasar sekaligus berperan sebagai pasar elektronik (*e-marketplace*) yang berfokus pada sektor agribisnis. *E-marketplace* yang telah dibangun berhasil memutus rantai distribusi produk pertanian sehingga dapat meningkatkan pendapatan petani dan menurunkan biaya yang harus dibayar konsumen (Chuanmei dan Hengqing, 2010). Kelima *e-marketplace* agribisnis ini memiliki karakteristik, kelebihan, dan kekurangan masing-masing. Pada dasarnya, keberhasilan *e-marketplace* sangat bergantung pada tingkat keterlibatan peserta yang berpartisipasi. Berdasarkan keadaan lapangan, setelah dilakukan pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan penyebaran kuisioner secara *random sampling* pada tanggal 25-29 Februari 2020 mengenai kemampuan para petani kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir dalam penggunaan teknologi informasi menunjukkan hasil 61,25% petani mampu mengoperasikan telepon seluler dan memanfaatkan jaringan internet, selain itu tingkat kebutuhan terkait informasi pascapanen didapat hasil 83% dibutuhkan oleh para petani dan pelaku usaha produk olahan kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir. Sehingga



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dapat dikatakan bahwa *e-marketplace* merupakan konsep pemasaran di lingkungan elektronik yang berpotensi untuk pengembangan agribisnis produk olahan kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir.

Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas terkait dengan membangun sebuah “Platform Digital Berbasis *E-marketplace* untuk Pengembangan Agribisnis Produk Olahan Kelapa Rakyat di Kabupaten Indragiri Hilir” menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *waterfall*. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai rekomendasi kepada masyarakat khususnya para petani atau pelaku usaha olahan kelapa di Kabupaten Indargiri Hilir sebagai media untuk memasarkan produknya.

1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian tugas akhir ini adalah bagaimana membangun platform digital berbasis *e-marketplace* untuk pengembangan agribisnis produk olahan kelapa rakyat di Kabupaten Indragiri Hilir.

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan suatu penelitian diperlukan batasan-batasan agar tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan, adapun batasan masalah dalam penelitian tugas akhir ini ialah:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan agribisnis produk olahan kelapa rakyat Kabupaten Indragiri Hilir pada bidang pemasaran melalui penerapan platform digital berbasis *e-marketplace*.
2. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kuisisioner berupa *Information Communication Technology (ICT) Literacy* untuk mengetahui kemampuan masyarakat Kabupaten Indragiri Hilir khususnya para petani kelapa dalam penggunaan teknologi informasi dan kebutuhannya terkait informasi yang akan disajikan kedalam *e-marketplace* agribisnis ini, data sekunder berupa data produksi tanaman kelapa, produktivitas tanaman kelapa, luas areal perkebunan tanaman kelapa dan gambaran umum Kabupaten Indragiri Hilir.
3. Responden berjumlah 200 orang yang diperoleh dari petani kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir yang tersebar di 4 kecamatan yaitu Kecamatan Kempas, Tempuling, Enok dan Tembilahan. Teknik *sampling* yang digunakan yaitu *simple random sampling*.
4. Platform digital ini dibangun dengan pendekatan berbasis objek menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework Code Igniter (CI)* dan *database MySQL*, yang kemudian dikemas kedalam bentuk *web view* yang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

responsif dengan resolusi layar *smartphone*, hal ini dikarenakan masyarakat Kabupaten Indragiri Hilir terutama para petani lebih cenderung mampu menggunakan *smartphone* daripada komputer.

5. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*.
6. Pengguna pada platform digital ini yaitu admin yang akan mengelola berjalannya *e-marketplace* agribisnis ini. Selanjutnya *user* yang terdiri dari penjual yang merupakan pelaku usaha produk olahan kelapa ataupun petani kelapa itu sendiri dan pembeli yang merupakan masyarakat umum, baik itu yang berdomisili di Kabupaten Indragiri Hilir ataupun tidak.
7. Penelitian ini dibatasi sampai pada tahap pengujian menggunakan *blackbox testing* dan *User Acceptance Test* (UAT).

1.4 Tujuan

Tujuan dari pelaksanaan penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Menganalisis keadaan Kabupaten Indragiri Hilir yang menjadi objek penelitian dengan menggunakan *ICT literacy* untuk mengetahui kemampuan petani kelapa dalam penggunaan dan kebutuhannya terkait teknologi informasi.
2. Membangun sebuah platform digital berbasis *e-marketplace* untuk pengembangan agribisnis khususnya di bidang pemasaran produk olahan kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir.

1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian tugas akhir ini diharapkan dapat:

1. Memberikan rekomendasi kepada pelaku usaha maupun petani kelapa terkait pemasaran produk olahan kelapa yang dijualnya, sehingga memudahkan dalam proses promosi dan menjangkau pembeli lebih luas.
2. Mempermudah para petani untuk saling bertukar informasi dan menjalin kerjasama langsung dengan pelaku usaha produk olahan kelapa lain tanpa perlu melalui pedagang perantara.
3. Mempermudah calon pembeli untuk mendapatkan informasi produk olahan kelapa yang diinginkan berdasarkan pertimbangan harga, lokasi penjualan, ketersediaan produk dan berbagai faktor lainnya.
4. Mempertahankan eksistensi Kabupaten Indragiri Hilir sebagai daerah penghasil kelapa terbesar di Indonesia dengan memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang keunggulan dan keberagaman produk olahan kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir melalui *e-marketplace* agribisnis kelapa ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini berisi pokok-pokok penelitian yang disusun dalam beberapa bab, dengan uraian sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

BAB 1 pada laporan tugas akhir ini berisi tentang: (1) latar belakang; (2) perumusan masalah; (3) batasan masalah; (4) tujuan; (5) manfaat; (6) sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

BAB 2 pada laporan tugas akhir ini membahas tentang teori-teori yang berkaitan dalam pelaksanaan penelitian tugas akhir serta konsep lainnya yang berhubungan dengan masalah yang telah dirumuskan. Pembahasan pada bab ini yaitu terdiri dari konsep: (1) platform digital; (2) *e-marketplace*; (3) profil Kabupaten Indragiri Hilir; (4) agribisnis kelapa; (5) populasi dan sampel; (6) *ICT literacy*; (7) skala *likert*; (8) uji validitas dan realibilitas; (9) analisis SWOT; (10) studi kelayakan TELOS; (11) *k-means clustering*; (12) *framework code igniter*; (13) metode *waterfall*; (14) penelitian terdahulu.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

BAB 3 pada laporan tugas akhir ini berisi tentang tahap-tahap yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian tugas akhir ini, yang terdiri dari: (1) tahap perencanaan; (2) tahap pengumpulan data; (3) tahap analisa dan perancangan; (4) tahap implementasi dan pengujian; (5) tahap dokumentasi.

BAB 4. ANALISA DAN PERANCANGAN

BAB 4 pada laporan tugas akhir ini berisi tentang: (1) analisis pendahuluan; (2) analisis demografi kependudukan; (3) analisis indeks pembangunan manusia; (4) identifikasi produk olahan kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir; (5) evaluasi *ICT literacy*; (6) uji validitas dan realibilitas *ICT literacy*; (7) klasterisasi karakteristik petani kelapa; (8) analisis kelayakan TELOS; (9) analisis SWOT; (10) analisis permasalahan; (11) analisis kebutuhan platform digital; (12) perancangan *database*; (13) perancangan struktur menu; (14) perancangan *interface*.

BAB 5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

BAB 5 pada laporan tugas akhir ini membahas tentang: (1) implementasi; (2) hasil implementasi platform digital; (3) identifikasi pengujian platform digital; (4) *user acceptance test*.

BAB 6. PENUTUP

BAB 6 pada laporan tugas akhir ini berisi tentang: (1) kesimpulan; (2) saran.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Platform Digital

Platform digital adalah sebuah objek penelitian yang menantang karena sifatnya yang terdistribusi dan saling terkait dengan institusi, pasar dan teknologi (de Reuver, Sørensen, dan Basole, 2018). Tiwana (2014), Evans (2016), Parker, Van Alstyne, dan Choudary (2016) memberikan banyak perspektif tentang cara platform membentuk model bisnis dan organisasi dan sebenarnya mengubah seluruh ekonomi.

Platform media sosial seperti Facebook telah mengubah cara orang berinteraksi dan berbagi pengalaman. Platform sistem operasi seperti Android dan iOS telah menjadi pusat gravitasi dalam industri telekomunikasi seluler. Platform pembayaran seperti PayPal, Apple Pay, dan Square mengganggu industri keuangan. Munculnya platform digital *peer to peer* seperti Uber, Airbnb dan TaskRabbit telah menciptakan apa yang disebut ekonomi berbagi. Persaingan tidak lagi berkisar pada bagaimana mengontrol rantai nilai tetapi seputar menarik kegiatan generatif yang terkait dengan platform (Spagnoletti, Resca, dan Lee, 2015).

Tiwana dan Konsynski (2010) dikutip oleh Ghazawneh dan Henfridsen (2015) mendefinisikan platform digital sebagai platform eksternal berbasis perangkat lunak yang terdiri dari basis kode yang dapat diperluas dari sistem berbasis perangkat lunak yang menyediakan fungsionalitas inti yang dibagi oleh modul-modul yang berinteroperasi dengannya dan antarmuka tempat mereka beroperasi. Platform digital menggabungkan berbagai modul yang memperluas fungsionalitas produk perangkat lunak (Baldwin dkk., 2000). Modul-modul ini dapat dilihat sebagai subsistem perangkat lunak tambahan, seringkali dalam bentuk aplikasi yang dirancang dan dikembangkan oleh pengembang pihak ketiga. Dapat didefinisikan juga aplikasi seperti itu sebagai perangkat lunak yang dapat dieksekusi yang ditawarkan sebagai layanan atau sistem untuk pengguna akhir (Tiwana dan Konsynski, 2010).

Ketika platform menyatukan banyak kelompok pengguna, maka terciptalah apa yang disebut efek jaringan atau eksternalitas jaringan. Eksternalitas jaringan menyiratkan bahwa kegunaan teknologi meningkat ketika basis pengguna yang diinstal meningkat (Hänninen dan Paavola, 2020). Nilai platform bergantung pada jumlah pengguna dalam grup pengguna yang sama, yaitu nilai produk meningkat oleh orang lain yang membeli, menghubungkan atau menggunakan platform atau layanan yang sama yang disediakan melalui platform. Contoh efek jaringan lang-



sung adalah media sosial, yang menjadi lebih bernilai jika lebih banyak pengguna akhir bergabung dengan platform tersebut (Basole dan Karla, 2011).

2.2 E-Marketplace

Kemajuan teknologi dan internet dimanfaatkan oleh para pebisnis untuk menjalankan bisnis melalui perdagangan elektronik atau *e-commerce*. Peningkatan pengguna internet dari tahun ke tahun sangat signifikan, sehingga penerapan atau migrasi bisnis ke *e-commerce* dinilai menjadi peluang yang baik bagi para pelaku bisnis (Aqsha, 2019).

E-commerce menjadi salah satu industri paling kompetitif di Indonesia selama setengah dekade terakhir. Karena kemajuan teknologi digital menawarkan sebuah konsep baru yaitu transaksi bisnis yang tidak harus ditemui langsung oleh masyarakat untuk melakukan proses jual beli. Ritel tradisional dengan konsep *store based* harus siap bertransformasi menghadapi pesaing barunya yaitu industri perdagangan elektronik atau *e-commerce* (Fachryto dan Achyar, 2018).

E-Marketplace merupakan bagian dari *e-commerce*, di mana *customer* dapat melakukan pencarian dan pembelian barang dari sekian banyak penjual untuk melakukan transaksi pembayaran. Dengan adanya *e-marketplace* sangat memudahkan para pengguna dalam melakukan proses jual beli melalui internet, di mana pembeli dan penjual bertemu melalui media elektronik tanpa perlu bertatap muka secara langsung.

Pasar (elektronik atau lainnya) memiliki empat fungsi utama yaitu memungkinkan transaksi terjadi dengan menyediakan tempat pertemuan bagi pembeli dan penjual, memungkinkan aliran informasi yang relevan, menyediakan layanan yang terkait dengan transaksi pasar, seperti pembayaran dan menyediakan layanan tambahan seperti hukum, audit, dan keamanan (Wirtz, 2019). Menurut Firdaus dan Novita (2021) *e-marketplace* memiliki manfaat bagi para pelaku usaha dalam membuat strategi baru untuk melakukan pemasaran sehingga jangkauan menjadi lebih efektif dan efisien. *E-marketplace* merupakan pasar virtual di mana penjual dan pembeli bertemu dalam melakukan berbagai jenis transaksi, seperti halnya pasar nyata. *E-marketplace* ini menyediakan ruang atau tempat kepada penjual untuk memasarkan produk maupun jasanya, namun sistem yang terkomputerisasi cenderung membuat pasar elektronik jauh lebih efisien dengan memberikan informasi yang lebih *update* dan berbagai layanan dukungan, seperti eksekusi transaksi yang cepat dan lancar.

Tujuan membangun sebuah *e-marketplace* sebagai sebuah tempat di mana para *developer* dapat memasarkan produk perangkat lunaknya secara luas. Fokus



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari *e-marketplace* bukan untuk model bisnis portal, akan tetapi sebagai media bagi pembeli dan penjual, di mana tempat pemesanan dan komoditi yang ditawarkan berada dalam suatu pasar elektronik (Maulana, 2012). Terdapat beberapa jenis *e-marketplace* menurut Rosyidah (2018) diantaranya:

1. *Private Marketplace*, yang merupakan pasar online yang dimiliki atau dikelola oleh satu perusahaan. Terdapat beberapa tipe di dalam *private marketplace* yaitu diantaranya:
 - (a) *Sell-side Marketplace*: sebuah *private marketplace* di mana satu perusahaan menjual produk untuk perusahaan yang memenuhi syarat.
 - (b) *Buy-side Marketplace*: sebuah *private marketplace* di mana satu perusahaan membuat pembelian dari pemasok yang diundang.
2. *Public Marketplace*, yang merupakan pasar *online* yang dimiliki atau dikelola oleh pihak ketiga yang independen. Terdapat beberapa tipe di dalam *public marketplace* yaitu diantaranya:
 - (a) *Vertikal Marketplace*: sebuah *public marketplace* di mana hanya industri tertentu yang sepenuhnya berorientasi pada kebutuhan yang berbeda dari kelompok tertentu.
 - (b) *Horizontal Marketplace*: sebuah *public marketplace* disesuaikan dengan fungsi atau proses yang penting dalam banyak industri.

Munculnya *e-marketplace*, terutama yang berbasis web, telah mengubah beberapa proses yang digunakan dalam perdagangan dan rantai pasokan. Dalam banyak kasus, perubahan ini didorong oleh teknologi yang dapat menghasilkan:

1. Waktu pencarian lebih rendah untuk informasi dan biaya kepada pembeli.
2. Mengurangi kesalahpahaman informasi antara penjual dan pembeli.
3. Kemungkinan pengurangan kesenjangan waktu antara pembelian dan kepemilikan produk fisik yang dibeli secara *online* (terutama jika produk dapat didigitasi).
4. Kemampuan peserta pasar untuk berada di lokasi yang berbeda saat melakukan perdagangan *online*.
5. Kemampuan untuk melakukan transaksi kapan saja dan dari mana saja.

2.3 Profil Kabupaten Indragiri Hilir

Kabupaten Indragiri Hilir terletak di sebelah Timur Provinsi Riau atau pada bagian Timur pesisir Pulau Sumatera. Secara resmi terbentuk pada tanggal 14 Juli 1965 sesuai dengan tanggal ditanda-tanganinya Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1965. Kabupaten Indragiri Hilir memiliki luas wilayah 1.367.551 Ha, dengan jumlah pulau-pulau kecil sebanyak 25 pulau. Kabupaten Indragiri Hilir terdiri dari



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

20 kecamatan, yaitu Kecamatan Keritang, Kemuning, Reteh, Sungai Batang, Enok, Tanah Merah, Kuala Indragiri, Concong, Tembilahan, Tembilahan Hulu, Tempuling, Kempas, Batang Tuaka, Gaung Anak Serka, Gaung, Mandah, Kateman, Pelanngiran, Teluk Belengkong, dan Pulau Burung. Secara geografis Kabupaten Indragiri Hilir terletak pada posisi 00 36'LU - 10 07' LS dan 1040 10' - 1020 32' BT (K. I. H. BPS, 2018).

Sektor perkebunan merupakan salah satu tulang punggung perekonomian Kabupaten Indragiri Hilir. Berbagai komoditas tanaman perkebunan yang telah dikembangkan selama ini adalah kelapa lokal, kelapa hibrida, kelapa sawit, karet, kopi, coklat dan pinang. Dari berbagai komoditas itu, kelapa merupakan primadona. Pada tahun 2017, produksi kelapa lokal mencapai 265.874.517 kg, sedangkan kelapa hibrida 51.241.139 kg (K. I. H. BPS, 2018). Dengan potensi tersebut membuat Kabupaten Indragiri Hilir tercatat sebagai salah satu daerah penghasil kelapa terbesar di Dunia, bahkan dijuluki sebagai “Tanah Hamparan Kelapa Dunia”. Potensi lahan untuk pengembangan komoditas perkebunan kelapa adalah seluas 722.806 Ha dan telah dimanfaatkan sekitar 600.691 Ha.

2.4 Agribisnis Kelapa

Agribisnis secara umum dapat digolongkan ke dalam dua kegiatan utama, yaitu kegiatan usaha tani (*on farm activities*), dan kegiatan luar usaha tani (*off farm activities*) seperti pengadaan sarana produksi, agribisnis pengolahan, pemasaran, dan jasa-jasa penunjang. Menurut Utama dkk. (2019) terdapat lima sub sistem dalam kegiatan agribisnis yaitu sub sistem faktor input pertanian, sub sistem produksi pertanian, sub sistem pengolahan hasil pertanian, sub sistem pemasaran dan sub sistem penunjang kelembagaan.

Tanaman kelapa merupakan salah satu tanaman asli Indonesia. Pengembangan agribisnis kelapa berperan penting untuk peningkatan produktivitas dan sekaligus meningkatkan pendapatan petani. Penelitian ini akan membahas pengembangan agribisnis kelapa pada sub sistem pemasaran. Kelemahan pada subsistem pemasaran kelapa terlihat dari beberapa indikator seperti informasi pasar dan transparansi pembentukan harga, promosi produk yang lemah dan struktur pasar yang oligopoli. Kurangnya informasi pasar ditandai oleh lemahnya integrasi harga di tingkat pedagang maupun eksportir dengan petani. Strategi yang dapat dilakukan adalah peningkatan intensitas informasi pasar melalui media yang dapat menjangkau petani (Damanik, 2015).

2.5 Populasi dan Sampel

Pada penelitian dengan metode survei, peneliti tidak harus meneliti semua individu yang terdapat dalam suatu populasi. Hal ini dikarenakan alasan ketidakpastian, yaitu akan memakan waktu yang lama, biaya yang besar dan keterbatasan sumber daya. Oleh sebab itu, peneliti hanya dapat meneliti sebagian dari populasi yakni berupa sampel yang dapat mewakili dan menggambarkan sifat populasi yang diinginkan secara keseluruhan. Tindakan tersebut dinamakan *sampling*.

Teknik *sampling* merupakan cara pengambilan sampel. Teknik *sampling* pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi *probability sampling* dan *non-probability sampling*. *Probability sampling* adalah teknik *sampling* yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik ini terbagi atas *simple random sampling*, *proportionate stratified random sampling*, *disproportionate stratified random sampling* dan *cluster sampling*. Sedangkan *non-probability sampling* adalah teknik *sampling* yang tidak memberi peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel. Teknik ini terbagi atas *convenience sampling*, *purposive sampling*, *quota sampling*, *judgement sampling*, dan *snowball sampling*.

Pada penelitian ini akan dilakukan pengumpulan data *ICT literacy* menggunakan teknik *simple random sampling*, yang mana pengambilan sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi itu. *Simple random sampling* atau biasa disingkat *random sampling* merupakan suatu cara pengambilan sampel dimana tiap anggota populasi diberikan *opportunity* (kesempatan) yang sama untuk terpilih menjadi sampel. *Simple random sampling* merupakan jenis *sampling* dasar yang sering digunakan untuk pengembangan metode *sampling* yang lebih kompleks (Arieska dan Herdiani, 2018). Cara ini diambil jika populasi dianggap homogen. Responden berjumlah 200 orang yang diperoleh dari petani kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir yang tersebar di 4 kecamatan yaitu Kecamatan Kempas, Tempuling, Enok dan Tembilahan.

2.6 ICT Literacy

ICT literacy adalah kemampuan penggunaan teknologi digital berupa *Information and Communication Technology* (ICT) untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi (Nurhadryani, Sa'diah, Wirmas, dan Ardiansyah, 2018). Penerapan ICT di bidang pertanian dapat meningkatkan layanan informasi bagi para petani dengan menyediakan informasi yang relevan dan tepat waktu. Namun, masih terdapat hambatan dalam adopsi teknologi karena adanya perbedaan preferensi antara *developer* dan *us-*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

er (petani), diantaranya keterbatasan kemampuan, kesenjangan dalam pelatihan (*training*), kesadaran akan manfaat ICT, dan ketersediaan *software*. Evaluasi ICT *literacy* petani diperlukan agar *software* yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara optimal oleh petani.

ICT merupakan alat penting untuk mendukung tersedianya informasi dan komunikasi yang relevan dan tepat waktu. Selain itu, ICT juga dapat memperbaiki aksesibilitas petani dengan cepat terhadap informasi yang secara positif yang dapat berdampak pada kualitas dan kuantitas produksi (Maureen, 2010).

Para *developer* ICT di bidang pertanian yang akan menjadikan petani sebagai *user* utama dalam pengembangan aplikasi perlu melakukan evaluasi ICT *literacy* petani. Hal ini dikarenakan perbedaan prefensi antara pengembang dan pengguna teknologi merupakan penyebab kegagalan dalam proses difusi teknologi khususnya di bidang pertanian. Pengukuran ICT *literacy* menggunakan 6 variabel yaitu *define*, *access*, *manage*, *integrate*, *create* dan *communication* yang di deskripsikan pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Deskripsi Elemen ICT *Literacy*

Elemen ICT <i>Literacy</i>	Deskripsi
<i>Define</i>	Mengenali ikon aplikasi yang biasa digunakan untuk berbagi informasi
<i>Access</i>	Mengkoleksi dan <i>retrieve</i> informasi
<i>Manage</i>	Mengelola skema, mengatur atau format teks atau gambar
<i>Integrate</i>	<i>Interpreting</i> atau representasi informasi
<i>Create</i>	<i>Adapting</i> , <i>applying</i> , <i>designing</i> , <i>inventing</i> , atau <i>authoring information</i>
<i>Communication</i>	Melakukan komunikasi dengan media informasi

2.7 Skala Likert

Skala *likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial (Janti, 2014). Cara pengukuran menggunakan skala *likert* adalah dengan menghadapkan seorang responden dengan sebuah pernyataan dan kemudian diminta untuk menjawab dari beberapa pilihan, dimana setiap jawaban memiliki nilai yang berbeda (Janti, 2014). Rumus skala *likert* ini akan digunakan dalam menghitung hasil kuesioner ICT *literacy* petani kelapa Kabupaten Indragiri Hilir.

2.8 Uji Validitas dan Realibilitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner (Kodu, 2013). Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesio-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ner tersebut. Dalam pengujian validitas terhadap kuesioner, dibedakan menjadi 2, yaitu validitas faktor dan validitas item. Validitas faktor diukur bila item yang disusun menggunakan lebih dari satu faktor atau diantara faktor satu dengan yang lain ada kesamaan. Pengukuran validitas faktor ini dapat dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor faktor (penjumlahan item dalam satu faktor) dengan skor total faktor (total keseluruhan faktor).

Validitas item ditunjukkan dengan adanya korelasi atau dukungan terhadap item total (skor total), perhitungan dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor item dengan skor total item. Bila menggunakan lebih dari satu faktor berarti pengujian validitas item dengan cara mengkorelasikan antara skor item dengan skor faktor, kemudian dilanjutkan mengkorelasikan antara skor item dengan skor total faktor (penjumlahan dari beberapa faktor).

Dari hasil perhitungan korelasi akan didapat suatu koefisien korelasi yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas suatu item dan untuk menentukan apakah suatu item layak digunakan atau tidak. Dalam penentuan layak atau tidaknya suatu item yang akan digunakan, biasanya dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi pada taraf signifikansi 0,05, artinya suatu item dianggap valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total.

Teknik pengujian yang sering digunakan para peneliti untuk uji validitas adalah menggunakan korelasi *Bivariate Pearson* atau Produk Momen Pearson. Analisis ini dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Skor total adalah penjumlahan dari keseluruhan item. Item-item pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor total menunjukkan item-item tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang ingin diungkap. Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total atau dapat dinyatakan valid. Persamaan yang digunakan dalam uji validitas menggunakan teknik korelasi *Bivariate Pearson* dapat dilihat pada Persamaan 2.1.

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - \sum x (\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}} \quad (2.1)$$

Keterangan:

r^{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

$\sum xy$ = jumlah perkalian antara variabel x dan y

$\sum x^2$ = jumlah dari kuadrat nilai x

$\sum y^2$ = jumlah dari kuadrat nilai y

$(\sum x)^2$ = jumlah nilai x kemudian dikuadratkan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$(\sum y)^2$ = jumlah nilai y kemudian dikuadratkan

Selain uji validitas, dalam pengukuran sebuah kuesioner perlu juga dilakukan uji realibilitas. Duriyanto (2004) menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkap informasi yang sebenarnya dilapangan. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas suatu pengujian merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi.

Tinggi rendahnya reliabilitas, secara empirik ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut nilai koefisien reliabilitas. Reliabilitas yang tinggi ditunjukkan dengan nilai rxx mendekati angka 1. Kesepakatan secara umum reliabilitas yang dianggap sudah cukup memuaskan jika ≤ 0.700 . Pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* karena instrumen penelitian ini berbentuk angket dan skala bertingkat. Rumus *Alpha Cronbach* dapat dilihat pada Persamaan 2.2.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum a_i^2}{a_t^2} \right) \quad (2.2)$$

Keterangan:

r_{11} = realibilitas yang dicari

n = jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum a_i^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item

a_t^2 = varians total

Jika nilai alpha > 0.7 artinya reliabilitas mencukupi (*sufficient reliability*) sementara jika alpha > 0.80 ini mensugestikan seluruh item reliabel dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat atau ada pula yang memaknakan-nya jika alpha > 0.90 maka reliabilitas sempurna. Jika alpha antara $0.70 - 0.90$ maka reliabilitas tinggi. Jika alpha $0.50 - 0.70$ maka reliabilitas moderat. Jika alpha < 0.50 maka reliabilitas rendah. Jika alpha rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel.

2.9 Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan singkatan dari *strengths*, *weaknesses*, *opportunities*, dan *threats*. Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bis-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Proses ini melibatkan penentuan tujuan yang spesifik dari spekulasi bisnis atau proyek dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mendukung dan yang tidak dalam mencapai tujuan tersebut. Analisis SWOT dapat diterapkan dengan cara menganalisis dan memilah berbagai hal yang mempengaruhi keempat faktornya, kemudian menerapkannya dalam gambar matrik SWOT, di mana aplikasinya adalah bagaimana kekuatan mampu mengambil keuntungan dari peluang yang ada, bagaimana cara mengatasi kelemahan yang mencegah keuntungan dari peluang yang ada, selanjutnya bagaimana kekuatan mampu menghadapi ancaman yang ada, dan terakhir adalah bagaimana cara mengatasi kelemahan yang mampu membuat ancaman menjadi nyata atau menciptakan sebuah ancaman baru.

2.10 Studi Kelayakan TELOS

Suatu studi kelayakan (*feasibility study*) adalah suatu studi yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembangan perangkat lunak layak diteruskan atau dihentikan. Studi kelayakan disebut juga dengan istilah *high point review* (Jogiyanto, 2009). Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam melakukan studi kelayakan adalah dengan memperhatikan faktor *Technical, Economic, Law, Operational and Schedule* (TELOS). Faktor yang digunakan dalam penilaian kelayakan TELOS dijelaskan sebagai berikut:

1. Kelayakan Teknis (*Technical*)

Kelayakan teknis menyoroti kebutuhan perangkat lunak yang telah disusun dari aspek teknologi yang akan digunakan, jika teknologi yang dikehendaki untuk pengembangan sistem merupakan teknologi yang mudah didapat, murah, dan tingkat pemakaiannya mudah, maka secara teknis usulan kebutuhan sistem bisa dinyatakan layak.

2. Kelayakan Ekonomi (*Economic*)

Aspek yang paling dominan dari aspek kelayakan yang lain adalah kelayakan ekonomi. Tidak dapat disangkal lagi, motivasi pengembangan perangkat lunak pada organisasi ataupun masyarakat adalah motif keuntungan. Hal tersebut dapat dinilai dengan melakukan analisis terhadap aspek biaya dan manfaat.

3. Kelayakan Hukum (*Law*)

Kelayakan hukum menguraikan secara hukum apakah perangkat lunak yang akan dikembangkan tidak menyimpang dari hukum yang berlaku. Hal tersebut mengkaji terkait bagaimana kelayakan perangkat lunak yang digunakan, bagaimana kelayakan hukum informasi yang dihasilkan oleh program aplikasi yang dibuat.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Kelayakan Operasional (*Operational*)

Penilaian terhadap kelayakan operasional digunakan untuk mengukur apakah perangkat lunak yang akan dikembangkan nantinya dapat dioperasikan dengan baik atau tidak di lingkungan masyarakat.

5. Kelayakan Jadwal (*Schedule*)

Penilaian kelayakan jadwal ini digunakan untuk menentukan bahwa pengembangan perangkat lunak akan dapat dilakukan dalam batas waktu yang telah ditetapkan.

2.11 K-Means Clustering

K-Means merupakan algoritma yang membutuhkan parameter input sebanyak k dan membagi sekumpulan n objek kedalam k *cluster* sehingga tingkat kemiripan antar anggota dalam satu *cluster* tinggi sedangkan tingkat kemiripan dengan anggota pada *cluster* lain sangat rendah. Kemiripan anggota terhadap *cluster* diukur dengan kedekatan objek terhadap nilai mean pada *cluster* atau disebut sebagai *centroid cluster* (Ari Muzakir, 2014). Metode K-Means merupakan metode *clustering* yang paling sederhana dan umum. Hal ini dikarenakan K-Means mempunyai kemampuan mengelompokkan data dalam jumlah yang cukup besar dengan waktu komputasi yang relatif cepat dan efisien. Tetapi metode ini mempunyai kelemahan dalam menganalisis persebaran data serta bergantung pada inisialisasi *centroid*. K-Means hanya melihat jarak data ke masing-masing *centroid* pada setiap *cluster* (Yusuf dan Tjandrasa, 2014). Tujuan dari algoritma K-means adalah untuk meminimalisir *objective function* atau meminimalkan variasi antara data yang berada dalam suatu *cluster* dan memaksimalkan variasi yang ada di *cluster* lainnya.

2.12 Framework Code Igniter (CI)

Menurut Sidik (2018) *Framework* adalah kumpulan instruksi yang dikumpulkan dalam *class* dan *function* dengan fungsi masing-masing, sehingga memudahkan *developer* dalam memanggilnya tanpa harus menuliskan *syntax* program yang sama berulang-ulang serta dapat menghemat waktu. CodeIgniter adalah sebuah *framework* PHP yang bersifat *open source* dan menggunakan konsep MVC (*Model, View, Controller*) untuk memudahkan *developer* atau *programmer* dalam membangun sebuah aplikasi berbasis web tanpa harus membuatnya dari awal.

Pada situs resmi *codeigniter*, menyebutkan bahwa *framework* CI ini merupakan *framework* PHP yang kuat dan sedikit *bug*. *Framework* CI dibangun untuk para pengembang dengan bahasa pemrograman PHP yang membutuhkan alat untuk

Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membuat web dengan fitur lengkap. *Framework* CI dikembangkan oleh Rick Elish, CEO Ellislab, Inc. Kelebihan dari *framework* CI dibandingkan *framework* lain adalah sebagai berikut:

1. Gratis (*Open Source*)

Framework CI memiliki lisensi dibawah Apache/BSD *open source* sehingga bersifat bebas atau gratis.

2. Berukuran Kecil

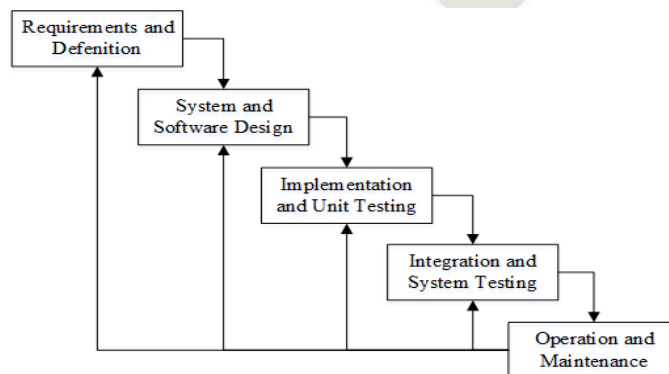
Ukuran yang kecil merupakan keunggulan tersendiri jika dibandingkan *framework* lain yang berukuran besar dan membutuhkan *resource* yang besar dan juga dalam eksekusi maupun penyimpanannya.

3. Menggunakan Konsep MVC

Framework CI merupakan *framework* dengan konsep M-V-C (*Model - View - Controller*) yang memungkinkan pemisahan antara *layer application logic* dan *presentation*. Dengan konsep ini kode php, *query* MySQL, Javascript dan CSS dapat saling dipisahkan sehingga ukuran file menjadi lebih kecil dan lebih mudah dalam perbaikan kedepannya atau *maintenance*.

2.13 Metode Waterfall

Waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak secara sistematis dan berurutan yang dimulai dari tingkatan sistem tertinggi dan berlanjut ke tahap analisis, desain, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan (Alfriansah, Sugiono, dan Alawiy, 2021). Kelebihan dari metode ini adalah terstruktur, dinamis, dan sekuensial. Metode *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*, dimana proses pengerjaannya bertahap dan harus menunggu tahap sebelumnya selesai dilaksanakan kemudian memulai tahap selanjutnya. Alur metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Alur Metode *Waterfall*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu sebagai berikut:

1. *Requirement Analysis and Definition*

Requirement analysis and definition adalah tahapan penetapan fitur, kendala dan tujuan sistem melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Hal tersebut akan ditetapkan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. *System and Software Design*

Pada tahap *system and software design* ini akan dibentuk suatu arsitektur sistem berdasarkan persyaratan yang telah ditetapkan. Selain itu juga dilakukan identifikasi dan penggambaran terhadap abstraksi dasar sistem perangkat lunak beserta hubungan-hubungannya.

3. *Implementation and Unit Testing*

Dalam tahapan *implementation and unit testing* ini, hasil dari desain perangkat lunak akan direalisasikan sebagai satu set program atau unit program. Setiap unit akan diuji apakah sudah memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and System Testing*

Dalam tahap *integration and system testing* ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan diuji sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada.

5. *Operation and Maintenance*

Dalam tahap *operation and maintenance* ini, sistem diinstal dan mulai digunakan. Selain itu juga memperbaiki *error* yang tidak ditemukan pada tahap pembuatan. Dalam tahap ini juga dilakukan pengembangan sistem seperti penambahan fitur dan fungsi baru.

2.14 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan *e-marketplace* agribisnis dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2. Penelitian Terdahulu

No	Judul	Peneliti	Keterangan
1	<i>E-Farming: Sistem Pelayanan Berbasis Android Pada Pengembangan Sektor Agrobisnis di Kabupaten Banyuwangi</i>	Utama dkk. (2019)	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sebuah sistem berbasis android khusus pada sektor agribisnis di Banyuwangi. Aplikasi <i>E-farming</i> dapat membantu petani memperoleh keuntungan yang lebih jika produk yang dijual pada <i>E-farming</i> memiliki harga yang lebih tinggi termasuk biaya kirim daripada jika dijual kepada distributor.

Tabel 2.2. Penelitian Terdahulu (Tabel lanjutan...)

No	Judul	Peneliti	Keterangan
3	Sistem Informasi Pemasaran Hasil Pertanian Berbasis Android	Olivya dan Ilham (2017)	Harga pasar hasil pertanian sering dimainkan oleh para tengkulak. Mereka membeli hasil pertanian dari para petani dengan harga yang lebih rendah dari harga pasar sehingga petani mengalami kerugian. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem yang dapat menyebarkan informasi mengenai harga pasar hasil pertanian kepada para petani. Sistem yang dibangun berbasis android sehingga memudahkan untuk mendapatkan informasi.
4	Aplikasi Model <i>E-marketplace</i> Dalam E-Agribusiness	Fachriyan dan Wijaya (2019)	Penelitian ini melakukan perbandingan terhadap situs <i>e-marketplace</i> agribisnis yang telah muncul di Indonesia seperti "agromaret.com", "kecipir.com", "limakilo.id", dan "agribisnispedia.com". Keberhasilan <i>e-marketplace</i> sangat bergantung pada tingkat keterlibatan peserta yang berpartisipasi. Dengan demikian, ada tekanan pada sisi penyedia untuk meningkatkan kualitas layanannya dan menawarkan sesuatu yang unik di atas standar industri untuk mencapai keunggulan kompetitif atas <i>e-marketplace</i> agribisnis lainnya.
4	Sistem Informasi <i>E-commerce</i> Pemasaran Hasil Pertanian Desa Kluwan Berbasis Web	Sulthoni dan Achlisson (2015)	Desa Kluwan merupakan desa yang sebagian besar penduduknya bekerja sebagai petani dan memiliki berbagai macam produk pertanian, disamping melimpahnya hasil pertanian terdapat masalah pemasaran hasil pertanian yang tidak mempunyai akses keluar dalam menjual produk pertanian mereka. Hasil penelitian yang diperoleh berupa <i>website</i> yang bisa diakses untuk melayani transaksi penjualan secara <i>online</i> sehingga bisa meningkatkan penjualan di Desa Kluwan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Tabel 2.2. Penelitian Terdahulu (Tabel lanjutan...)

Judul	Peneliti	Keterangan
Sistem Rekomendasi Pertanian pada Arsitektur Agribusiness <i>E-marketplace</i>	Piantari dkk. (2020)	Berdasarkan analisis tren ekonomi dan pasar, saat ini perekonomian di Indonesia didominasi oleh aktivitas transaksi yang berjalan <i>online</i> melalui berbagai platform, dan platform transaksi yang paling cepat berkembang adalah <i>e-marketplace</i> . Dalam penelitian ini akan dilakukan analisis dan perancangan sistem <i>e-commerce</i> pertanian yang memungkinkan petani untuk menjual produk pertaniannya sesuai dengan harga yang bersaing serta membantu petani untuk memperoleh informasi yang dapat digunakan untuk melakukan perencanaan kegiatan pertanian selanjutnya.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

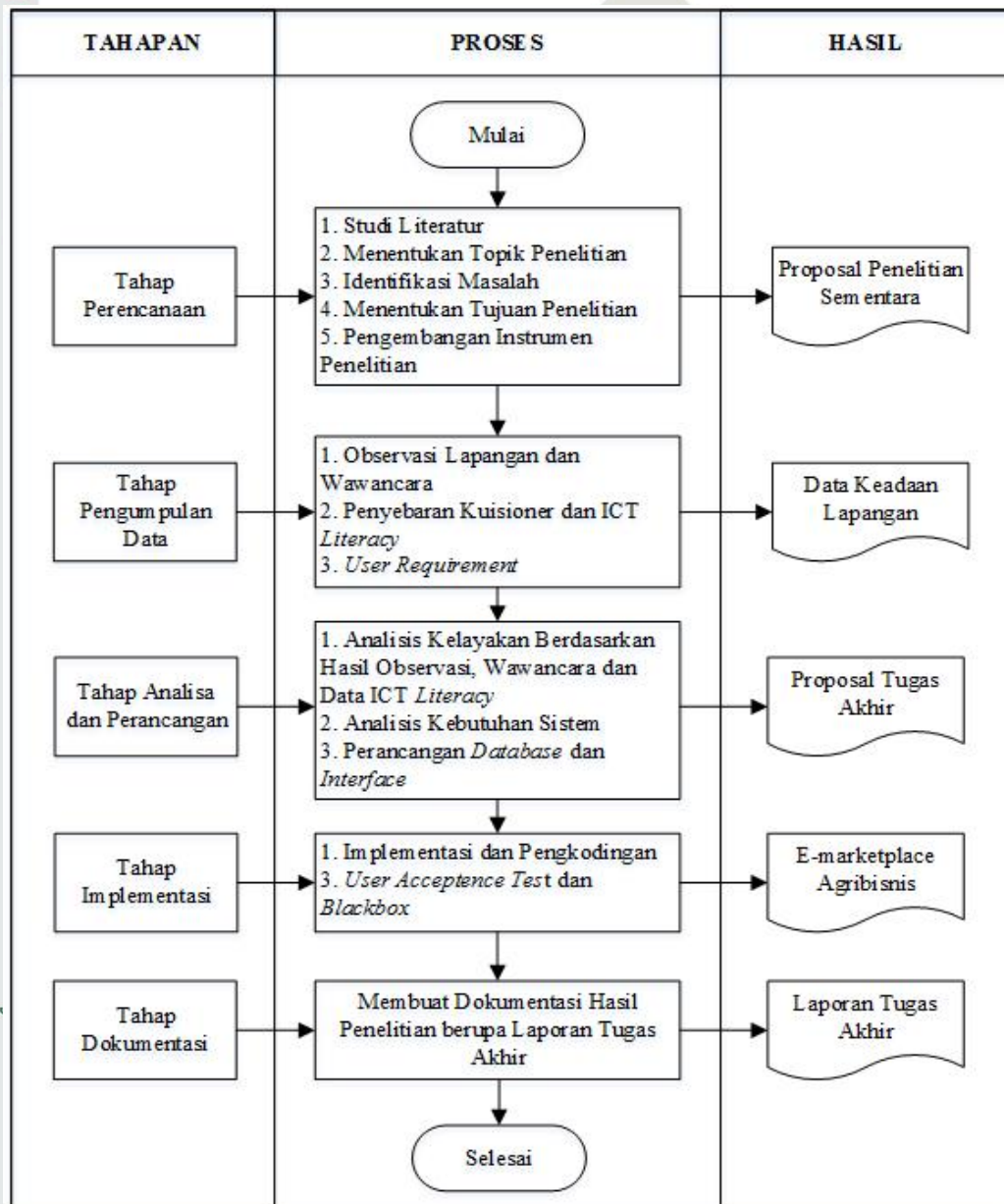
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Indragiri Hilir pada tanggal 25-29 Februari 2020. Metodologi penelitian merupakan tahap-tahap yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir ini, mulai dari perencanaan awal sampai laporan selesai. Secara garis besar, penelitian tugas akhir ini terbagi menjadi lima tahapan yaitu seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian

3.1 Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan adalah tahapan yang harus direncanakan saat akan melakukan penelitian. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu:

1. Studi Literatur

Studi literatur bertujuan untuk memahami jurnal, penelitian terdahulu dan buku sebagai referensi untuk mengidentifikasi masalah, menentukan topik penelitian, menentukan tujuan penelitian dan menentukan data yang dibutuhkan serta mengembangkan instrumen penelitian yang akan digunakan dalam proses pengumpulan data.

2. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini identifikasi masalah dilakukan untuk menemukan masalah yang terjadi pada proses agribisnis produk olahan kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir. Permasalahan agribisnis yang terjadi diantaranya adalah pengelolaan usahatani kelapa masih bersifat tradisional, pemanfaatannya yang belum optimal, merosotnya nilai jual produk, kualitas produk yang dihasilkan masih rendah dan tidak berada pada skala komersial serta penerapan teknologi yang belum utuh terkait industri pengolahan, jasa dan pemasaran produk olahan kelapa rakyat tersebut. Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini akan membahas tentang bagaimana membangun platform digital berbasis *e-marketplace* untuk pengembangan agribisnis produk olahan kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir.

3. Menentukan Topik Penelitian

Penelitian terkait Industri Hulu dan Hilir kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir ini dilakukan secara kolaborasi dengan pembagian topik diantaranya pengembangan sistem agronomi, agroindustri, agribisnis, sistem pakar hama dan penyakit tanaman, penentuan bibit kelapa terbaik, penentuan lokasi pengembangan serta estimasi produktivitas kelapa. Berdasarkan topik penelitian kolaborasi tersebut, yang akan diangkat pada penelitian ini adalah tentang pengembangan agribisnis kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir khususnya di bidang pemasaran produk olahan kelapa.

4. Menentukan Tujuan Penelitian

Penentuan tujuan bermaksud untuk memperjelas kerangka tentang apa saja yang menjadi sasaran dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah platform digital berbasis *e-marketplace* untuk pengembangan agribisnis khususnya di bidang pemasaran produk olahan kelapa rakyat di Kabupaten Indragiri Hilir.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Pengembangan Instrumen Penelitian

Pengembangan instrumen penelitian perlu dilakukan untuk mempersiapkan data apa saja yang akan dibutuhkan dalam penelitian, sehingga akan memudahkan dalam proses pengumpulan data. Pada penelitian ini digunakan instrumen penelitian berupa kuisisioner ICT *Literacy*.

3.2 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data adalah tahapan untuk mendapatkan data yang akan digunakan dalam penelitian. Pengumpulan data dilakukan di Kabupaten Indragiri Hilir pada tanggal 25-29 Februari 2020. Dalam pengumpulan data dilakukan kegiatan studi literatur, observasi dan wawancara sehingga diperoleh data sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer diperoleh dari hasil wawancara dan observasi dengan petani, tokoh masyarakat, pelaku usaha produk olahan kelapa, Penyuluh Pertanian Lapangan (PPL) dan pakar terkait bidang pemasaran Dinas Perkebunan Kabupaten Indragiri Hilir yang dibuktikan pada Lampiran A, kemudian didokumentasikan pada Gambar 3.2, Gambar 3.3, Gambar 3.4, Gambar 3.5 dan Lampiran E. Wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses agribisnis produk olahan kelapa yang sedang berjalan di Kabupaten Indragiri Hilir dan apa kendala yang dihadapi, hasil wawancara dapat dilihat pada Lampiran B. Selain itu dilakukan pula pengumpulan data dengan cara membagikan kuesioner berupa ICT *Literacy* untuk mengetahui kemampuan para petani kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir dalam penggunaan dan kebutuhannya terkait teknologi informasi. Pengumpulan data ICT *Literacy* tersebut dilakukan secara random *sampling* kepada 200 responden dari 4 kecamatan yang ada di Kabupaten Indragiri Hilir, yaitu Kecamatan Kempas, Tempuling, Enok dan Tembilahan. Kuesioner ICT *Literacy* dapat dilihat pada Lampiran C.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 3.2. Wawancara Bersama Tokoh Masyarakat dan PPL



Gambar 3.3. Observasi Pedagang Kelapa Butiran dan Kopra



Gambar 3.4. Observasi Usaha Pembuatan Arang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 3.5. Pengisian ICT *Literacy* oleh Petani Kelapa Indragiri Hilir

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari Dinas Perkebunan Kabupaten Indragiri Hilir, Badan Pusat Statistik Kabupaten Indragiri Hilir. Data sekunder berupa data *time series* tahun 2015-2019 yakni data produksi tanaman kelapa, produktivitas tanaman kelapa, luas areal perkebunan tanaman kelapa, pelaku usaha produk olahan kelapa yang ada di Kabupaten Indragiri Hilir dan gambaran umum Kabupaten Indragiri Hilir.

3.3 Tahap Analisa dan Perancangan

Setelah melakukan proses pengumpulan data, langkah berikutnya adalah analisa dan perancangan, yang dilakukan dalam tahapan ini adalah sebagai berikut:

1. Analisa Keadaan Lapangan

Analisis ini dilakukan berdasarkan hasil observasi, wawancara dan data ICT *Literacy*. Dimulai dari melakukan analisis pendahuluan untuk mengidentifikasi untuk melihat pengaruh pembangunan *e-marketplace* agribisnis kelapa terhadap studi kasus sehingga menjadi hasil akhir dari penelitian. Kemudian dilakukan analisa kelayakan berdasarkan hasil observasi dan wawancara, selain itu perlu juga dilakukan kegiatan evaluasi ICT *Literacy*. Evaluasi ICT *literacy* dilakukan untuk mengukur kemampuan petani dalam menggunakan telepon seluler, komputer dan pemanfaatan jaringan internet. Evaluasi ICT perlu dilakukan sebelum pengembangan perangkat lunak, agar tidak adanya perbedaan prefensi antara pengembang dan pengguna teknologi yang akan menyebabkan kegagalan dalam penerapannya dilapangan (Lakitan, 2009). Berdasarkan hasil ICT *Literacy* di Kabupaten Indragiri Hilir diperoleh kemampuan petani dalam menggunakan telepon seluler lebih baik daripada komputer, sehingga platform digital ini akan diran-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

cang menggunakan pendekatan berbasis objek dalam bentuk *web view* yang *compatible* dengan *smartphone* android sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, mayoritas petani kelapa berusia rata-rata 40-50 tahun dengan pendidikan terakhir yang didominasi oleh tamatan SD dan SMP, sehingga platform ini akan dirancang senyaman mungkin untuk digunakan oleh petani dengan *font* yang jelas dan susunan bahasa yang mudah dipahami para petani.

2. Analisa Kebutuhan Platform Digital

Pada tahap ini, akan dianalisa kebutuhan platform digital yang akan dibangun berdasarkan kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

(a) Kebutuhan Fungsional

Pada kebutuhan fungsional, platform digital akan dirancang dengan beberapa diagram *Unified Modelling Language* (UML) sesuai kebutuhan sistem menggunakan metode OOAD, seperti *Usecase Diagram*, *Class Diagram* dan *Activity Diagram*. Perancangan diagram-diagram kebutuhan sistem dalam hal ini menggunakan *tools* Microsoft Visio.

(b) Kebutuhan Non-Fungsional

Pada kebutuhan non-fungsional, platform digital ini akan dirancang berdasarkan 5ware yaitu *hardware*, *software*, *brainware*, *dataware* dan *netware* sesuai kebutuhan sistem yang akan dibangun.

3. Tahap Perancangan

Setelah dilakukan proses analisa, maka masuk tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan. Pada tahap ini penulis melakukan beberapa kegiatan terkait perancangan platform digital, diantaranya:

(a) Perancangan *Database*

Pada tahap ini penulis menentukan apa-apa saja tabel yang dibutuhkan dalam membangun platform digital ini, seperti atribut, *value*, tipe data, serta relasi antar tabelnya.

(b) Perancangan *Interface*

Tahapan ini adalah gambaran beberapa rancangan *interface* platform digital yang akan dibangun nantinya sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Tools* yang digunakan adalah Balsamiq Mock Up.

3.4 Tahap Implementasi dan Pengujian

Setelah tahap analisa dan perancangan selesai, selanjutnya adalah menerapkan semua yang telah dirancang dan menguji platform digital yang telah dibangun. Berikut ini adalah tahapannya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Pengkodean

Pada tahap pengkodean, penulis membangun platform digital atau melakukan pemrograman berdasarkan analisa dan perancangan yang didapat di tahap sebelumnya. *Tools* yang digunakan dalam membangun platform digital ini menggunakan bahasa Pemrograman PHP dan Sublime Text sebagai *code editor*.

2. Implementasi *Database*

Database yang telah dirancang pada tahap sebelumnya akan diterapkan pada platform digital yang akan dibangun. Pada tahap ini menggunakan *tools* phpmyadmin.

3. Pengujian dengan *Black Box Testing* User Acceptance Test (UAT)

Setelah platform digital selesai dibangun, maka langkah selanjutnya adalah menguji perangkat lunak tersebut. Pengujian adalah tahapan untuk mengetahui suatu program dengan tujuan menemukan suatu kesalahan. Metode *black box testing* berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Kemudian dilakukan pengujian UAT yang merupakan proses verifikasi bahwa solusi yang dibangun dalam platform digital tersebut sudah sesuai untuk pengguna.

3.5 Tahap Dokumentasi

Tahap dokumentasi adalah tahapan dalam penyusunan laporan penelitian tugas akhir dengan cara mendokumentasikan seluruh kegiatan yang dilakukan pada penelitian ini. Mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, analisa dan perancangan hingga tahap implementasi.



Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

6.1

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pembangunan platform digital berbasis *e-marketplace* untuk pengembangan agribisnis produk olahan kelapa rakyat di Kabupaten Indragiri Hilir dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil analisis ICT Literacy petani kelapa Kabupaten Indragiri Hilir diperoleh bahwa tingkat kebutuhan para petani kelapa terhadap informasi pascapanen mencapai 83% dengan kemampuan petani kelapa dalam menggunakan *smartphone* sebagai media komunikasi menunjukkan hasil 61,25% dan didukung oleh fasilitas internet Kabupaten Indragiri Hilir mencapai 75%. Dapat dikatakan bahwa *e-marketplace* agribisnis kelapa sangat berpotensi untuk dikembangkan di Kabupaten Indragiri Hilir.
2. Penelitian tugas akhir ini telah berhasil membangun sebuah platform digital berbasis *e-marketplace* untuk pengembangan agribisnis produk olahan kelapa rakyat di Kabupaten Indragiri Hilir.
3. Dengan adanya *e-marketplace* agribisnis kelapa dapat membantu pemerintah sekaligus petani ataupun pelaku usaha kelapa dalam pengembangan agribisnis melalui pemasaran produk olahan kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir.
4. Dari hasil uji *balckbox* perangkat lunak tidak ditemukan adanya kegagalan pada setiap menu di *e-marketplace* agribisnis kelapa ini. Sedangkan untuk hasil pengujian *User Acceptence Test* (UAT) diperoleh hasil 83% platform digital ini dapat digunakan dengan sangat baik.

6.2

Saran

Platform digital berbasis *e-marketplace* agribisnis kelapa Kabupaten Indragiri Hilir ini dapat digunakan dalam proses pemasaran produk olahan kelapa rakyat Kabupaten Indragiri Hilir dengan mempertemukan antara penjual dan pembeli namun proses transaksi pembayaran masih terjadi di luar sistem. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah *e-marketplace* ini dapat dikembangkan dengan adanya proses transaksi pembayaran di dalam sistem, namun sebelum itu perlu adanya pelatihan yang diberikan kepada *user* terkait tata cara serta aspek keamanan proses transaksi yang akan dilakukan di dalam sistem tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfriansah, M. A., Sugiono, S., dan Alawiy, M. T. (2021). Perancangan marketplace “produk pertanian” berbasis android (metode waterfall)(studi kasus: Kabupaten bima). *SCIENCE ELECTRO*, 13(2).
- Aqsha, A. (2019). Planning e-marketplace business model for vehicle rent. *The Journal of Technology Management and Technopreneurship (JTMT)*, 7(1), 29–38.
- Arieska, P. K., dan Herdiani, N. (2018). Pemilihan teknik sampling berdasarkan perhitungan efisiensi relatif. *Jurnal Statistika Universitas Muhammadiyah Semarang*, 6(2).
- Ari Muzakir, A. (2014). Analisa dan pemanfaatan algoritma k-means clustering pada data nilai siswa sebagai penentuan penerima beasiswa.
- Aris, A., Juanda, B., Fauzi, A., Hakim, D. B., dkk. (2016). Dampak pengembangan perkebunan kelapa rakyat terhadap kemiskinan dan perekonomian kabupaten indragiri hilir.
- Bahua, M. I. (2014). Kontribusi pendapatan agribisnis kelapa pada pendapatan keluarga petani di kabupaten gorontalo. *Agriekonomika*, 3(2), 133–141.
- Baldwin, K. B. C., Carliss Young, dkk. (2000). *Design rules: The power of modularity* (Vol. 1). MIT press.
- Basole, R. C., dan Karla, J. (2011). On the evolution of mobile platform ecosystem structure and strategy. *Business & Information Systems Engineering*, 3(5), 313.
- BPS, K. I. H. (2018). *Kabupaten indragiri hilir dalam angka 2018*. Kabupaten Indragiri Hilir: Badan Pusat Statistik.
- BPS, K. I. H. (2020). *Kabupaten indragiri hilir dalam angka 2020*. Kabupaten Indragiri Hilir: Badan Pusat Statistik.
- BPS, R. (2018). *Provinsi riau dalam angka 2018*. Pekanbaru: Badan Pusat Statistik Provinsi Riau.
- Christianto, P. A., Restyandito, R., Susanto, E. B., dan Maulana, M. R. (2019). Pengujian kelayakan telos pada aplikasi pendeteksi keaslian batik asli (e-label batik). *EDUSAINTEK*, 3.
- Chuanmei, W., dan Hengqing, T. (2010). Research on psychological dimensions of e-commerce customer satisfaction. Dalam *2010 international conference on e-business and e-government* (hal. 2105–2108).
- Damanik, S. (2015). Strategi pengembangan agribisnis kelapa (cocos nucifera) untuk meningkatkan pendapatan petani di kabupaten indragiri hilir, riau. *Per-*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

spektif, 6(2), 94–104.

- de Reuver, M., Sørensen, C., dan Basole, R. C. (2018). The digital platform: a research agenda. *Journal of Information Technology*, 33(2), 124–135.
- Ditjenbun, D. (2018). Statistik perkebunan indonesia komoditas kelapa sawit 2018-2019. *Direktorat Jenderal Perkebunan Kementerian Pertanian*.
- Durianto, D. (2004). Sugiarto, & sitinjak, t. *Strategi Menaklukkan Pasar Melalui Riset Ekuitas dan Perilaku Merek*.
- Eid, R., dan Trueman, M. (2002). The internet: new international marketing issues. *Management research news*, 25(12), 54–67.
- Evans, D. S. (2016). Multisided platforms, dynamic competition, and the assessment of market power for internet-based firms. *University of Chicago Coase-Sandor Institute for Law & Economics Research Paper*(753).
- Fachriyan, H. A., dan Wijaya, I. P. E. (2019). Aplikasi model e-marketplace dalam e-agribusiness. *MEDIAGRO*, 14(01).
- Fachryto, T., dan Achyar, A. (2018). Effect of online behavioral advertising implementation on attitude toward ad and purchase intention in indonesian e-marketplace. *Sriwijaya international journal of dynamic Economics and business*, 2(2), 123–138.
- Firdaus, A., dan Novita, A. (2021). E-marketplace berbasis web untuk pelayanan jasa pet care jakarta timur. *EXPLORE*, 11(1).
- Ghazawneh, A., dan Henfridsson, O. (2015). A paradigmatic analysis of digital application marketplaces. *Journal of Information Technology*, 30(3), 198–208.
- Hanninen, M., dan Paavola, L. (2020). Digital platforms and industry change. Dalam *Society as an interaction space* (hal. 213–226). Springer.
- Hauser, P. M. (1959). Demography in relation to sociology. *American Journal of Sociology*, 65(2), 169–173.
- Janti, S. (2014). Analisis validitas dan reliabilitas dengan skala likert terhadap pengembangan si/ti dalam penentuan pengambilan keputusan penerapan s-strategic planning pada industri garmen. Dalam *Prosiding seminar nasional aplikasi sains & teknologi (snast)* (Vol. 15, hal. 155–160).
- Jayanti, E. (2017). Hubungan pertumbuhan penduduk dengan tujuan pembangunan berkelanjutan di sumatera. *Jurnal Ekonomi dan Kebijakan Publik Indonesia*, 4(2), 136–155.
- Jogiyanto, H. M. (2009). Sistem teknologi informasi. *Andi. Yogyakarta*.
- Kario, N. H., Tenggara, B. P. T. P. B. N., dkk. (2018). Dampak kelangkaan tenaga kerja pengolahan kelapa terhadap pendapatan petani dan tenaga kerja di



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

minahasa tenggara [the impact of lack of coconut processing labour on the income of farmers and labour in southeast minahasa].

Kodu, S. (2013). Harga, kualitas produk dan kualitas pelayanan pengaruhnya terhadap keputusan pembelian mobil toyota avanza. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 1(3).

Lakitan, B. (2009). *Kontribusi teknologi dalam pencapaian ketahanan pangan 1. makalah utama pada seminar hari pangan sedunia, jakarta 12 oktober 2009. kementerian negara riset dan teknologi.*

Mantra, I. B. (2000). *Demografi umum*. Pustaka Pelajar.

Maulana, F. (2012). Aplikasi rancang bangun e-marketplace developer center sebagai pusat penjualan perangkat lunak. *Semarang: Universitas Dian Nuswantoro Semarang*.

Maureen. (2010). Implementasi cyber extension dalam komunikasi inovasi pertanian. *Jurnal Informatika Pertanian*, 19(2), 17–43.

Megawati, I., dkk. (2019). Analisa swot perancangan sistem informasi akademik berbasis web. *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 6(1), 32–42.

Nurhadryani, Y., Sa'diah, H. T., Wurnas, D., dan Ardiansyah, F. (2018). Evaluasi ict (information and communication technology) literacy petani kedelai. *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-Informatika*, 5(2), 128–133.

Olivya, M., dan Ilham, I. (2017). Sistem informasi pemasaran hasil pertanian berbasis android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 7(1), 60–69.

Parker, G. G., Van Alstyne, M. W., dan Choudary, S. P. (2016). *Platform revolution: How networked markets are transforming the economy and how to make them work for you*. WW Norton & Company.

Pertanian, P. S. J. K. (2002). *Pembangunan sistem agribisnis sebagai penggerak ekonomi nasional*. Departemen Pertanian.

Pantari, E., Ashaury, H., Junaeti, E., dkk. (2020). Sistem rekomendasi pertanian pada arsitektur agribusiness e-marketplace. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*, 5(2), 245–250.

Putra, A. I., dan Diana, A. (2020). Perancangan e-commerce dengan business model canvas untuk peningkatan penjualan pada toko parfum. *Jurnal Telematika*, 15(1), 19–28.

Rosyidah, A. (2018). *Rancang bangun aplikasi marketplace lembaga kursus dan pelatihan bahasa inggris berbasis web di kabupaten jombang* (Unpublished doctoral dissertation). Universitas Pesantran Tinggi Darul'Ulum.

Sa'diah, H. T. (2015). *Analisis ict literacy petani kedelai dan pengembangan km-*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

s kedelai menggunakan konsep arsitektur informasi (Unpublished doctoral dissertation). Sekolah Pascasarjana Institut Pertanian Bogor.

Sari, D. L. (2017). Studi kelayakan sistem mapping point umkm kota malang dengan menggunakan metode kelayakan telos. Dalam *Prosiding sentra (seminar teknologi dan rekayasa)*.

Shintia, N., dan Mantala, R. (2019). Analisis kelayakan proyek sistem informasi persediaan. *Positif: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 5(2), 89–96.

Sidik, B. (2018). Framework codeigniter: Menggunakan framework codeigniter 2.x untuk memudahkan pengembangan pemrograman aplikasi web dengan php 5.

Smith, M. D., Bailey, J., dan Brynjolfsson, E. (1999). *Understanding digital markets: review and assessment*. MIT press.

Spagnoletti, P., Resca, A., dan Lee, G. (2015). A design theory for digital platforms supporting online communities: a multiple case study. *Journal of Information technology*, 30(4), 364–380.

Sulthoni, A., dan Achlison, U. (2015). Sistem informasi e-commerce pemasaran hasil pertanian desa kluwan berbasis web. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 8(1).

Syaifullah, S., dan Widiyanto, J. (2014). Studi kelayakan sistem informasi akademik berbasis web pada poltekes kemenkes riau dengan menggunakan metode kelayakan telos. *Jurnal Sains, Teknologi dan Industri*, 11(2), 200–211.

Tarigan, R. (2005). *Teori dan aplikasi ekonomi regional*. Edisi Revisi, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015).

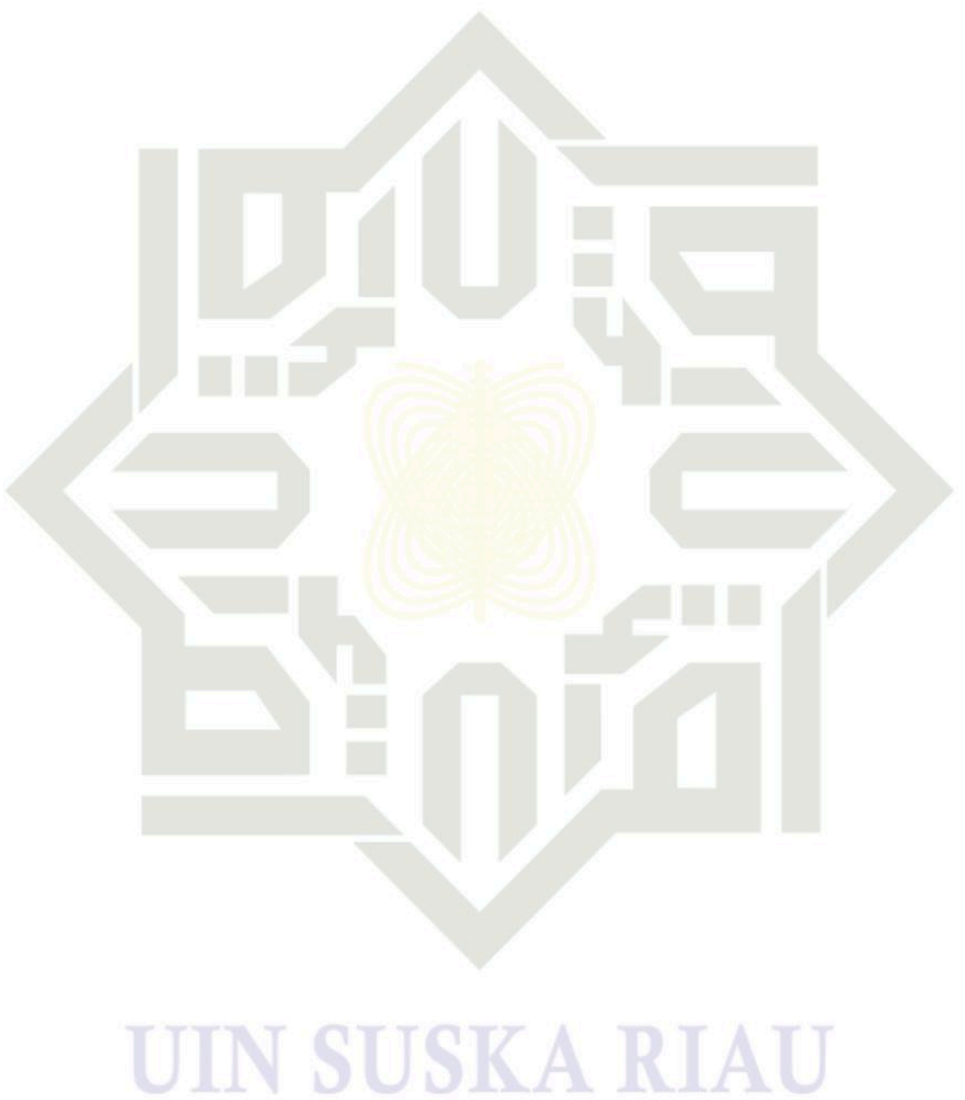
Tiwana, A. (2014). *Platform ecosystems: Aligning architecture, governance, and strategy*. Waltham, USA: Morgan Kaufmann. <https://doi.org/10.1016/C2012-0-06625-2>.

Tiwana, A., dan Konsynski, B. (2010). Complementarities between organizational it architecture and governance structure. *Information Systems Research*, 21(2), 288–304.

Utama, A. G. S., Khomsatin, L., Pratama, A., dkk. (2019). E-farming: Sistem pelayanan berbasis android pada pengembangan sektor agrobisnis di kabupaten banyuwangi. Dalam *Seminar nasional aplikasi iptek (sinaptek)*.

Vaulina, S., dan Wahyudy, H. A. (2018). Strategi pengembangan perkebunan kelapa dalam (cocos nucifera linn) sebagai komoditi unggulan di kabupaten indragiri hilir. *DINAMIKA PERTANIAN*, 34(1), 47–54.

Wirtz, B. W. (2019). Digital business model innovation. Dalam *Digital business*



models (hal. 175–206). Springer.

Yusuf, A., dan Tjandrasa, H. (2014). Prediksi nilai dengan metode spectral clustering dan clusterwise regression. *Jurnal Simantec*, 4(1).

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A

BUKTI OBSERVASI DAN WAWANCARA



PEMERINTAH KABUPATEN INDRAGIRI HILIR
DINAS PERKEBUNAN
 JALAN KI HAJAR DEWANTARA NO. 1 TELP. (0768) 325026 FAX. (0768) 325026
TEMBILAHAN

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 030/DISBUN-SKT/III/2020/101

Kepala Dinas Perkebunan Kabupaten Indragiri Hilir dengan ini menerangkan nama-nama Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau, sebagai berikut:

1. Gusri Yonaldi
2. Jeni Adhiva
3. M. Fikri Ikhlasul Amal
4. Puji Herwina Noprita
5. Satrio Wibowo
6. Sella Annisa
7. Zalana Endesnah

Dosen Pembimbing: Mustakim, ST., M.Kom. (Penata/ Illic)/ Lektor

Adalah benar telah melaksanakan penelitian dengan mengumpulkan data dan penyebaran KUESIONER KARAKTERISTIK PETANI KELAPA, KEBUTUHAN INFORMASI BUDIDAYA KELAPA DAN ICT LITERACY PETANI KELAPA KAB. INDRAGIRI HILIR di kantor Dinas Perkebunan Kabupaten Indragiri Hilir pada tanggal 28 Februari 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Tembilahan, 28 Februari 2020
 An. Kepala Dinas Perkebunan
 Kabupaten Indragiri Hilir
 Sekretaris,



SUTARNO WANDOYO, S. Sos., MH.
 Pembina Tingkat I
 NIP. 19671210 198703 1 001

Gambar A.1. Bukti Wawancara Dinas Perkebunan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH KABUPATEN INDRAGIRI HILIR
KECAMATAN KEMPAS
KELURAHAN KEMPAS JAYA**

Alamat Jl. Provinsi NO. 1 Kelurahan Kempas Jaya Kode Pos 29261

SURAT KETERANGAN

Nomor : 018/KESSOS-KJ/III/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini, Lurah Kempas Jaya Kecamatan Kempas Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau menerangkan bahwa nama-nama Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau berikut :

1. GUSRI YONALDI
2. JENI ADHIVA
3. M. FIKRI IKHLASUL AMAL
4. PUJI HERWINA NOPRITA
5. SATRIO WIBOWO
6. SELLA ANNISA
7. ZALANA ENDESNAH

Dosen Pembimbing : MUSTAKIM, ST, M. Kom (Penata/Ilc) / Lektor

Adalah benar telah melaksanakan penelitian dengan mengumpulkan data dan penyebaran KUESIONER KARAKTERISTIK PETANI KELAPA, KEBUTUHAN INFORMASI BUDIDAYA DAN ICT LITERACY PETANI KELAPA KAB. INDRAGIRI HILIR di Kelurahan Kempas Jaya pada tanggal 26 Februari 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kempas Jaya, 26 Februari 2020

PIL. LURAH KEMPAS JAYA



ROKHMAN, SP, M. Si

NIP. 19650603 198703 1 016

Gambar A.2. Bukti Wawancara Kelurahan

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
 Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI
 Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/30829
 TENTANG
 PELAKSANAAN KEGIATAN PENELITIAN



1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari :
ketua Organisasi Riset Predattech UIN SUSKA RIAU, Nomor : Un.04/F.V/PRDT/PP.00.9/07/2020 Tanggal 12 Februari 2020, dengan ini
 memberikan rekomendasi kepada:

1. Nama 2. Alamat 3. Pekerjaan 4. Kebangsaan 5. Judul Penelitian 6. Lokasi Penelitian 7. Penanggung Jawab 8. Pengikut	: PUJI HERWINA NOPRITA : PEKANBARU : MAHASISWA : INDONESIA : 1. BADAN PUSAT STATISTIK PROVINSI RIAU 2. DINAS PERKEBUNAN INDRAGIRI HILIR 3. CAMAT KECAMATAN TEMPULING 4. CAMAT KECAMATAN KEMPAS 5. CAMAT KECAMATAN KERITANG 6. KEPALA DESA DI LINGKUNGAN KABUPATEN INDRAGIRI HILIR 7. PPL DI LINGKUNGAN KABUPATEN INDRAGIRI HILIR 8. PAKAR BIDANG KELAPA : MUSTAKIM, S.T., M.KOM 1. PENTI SURYANI, SP., M.Si 2. YUSMAR MAHMUD, S.P., M.Si 3. BAKHENDRI SOLFAN, S.P., M.Sc 4. JENI ADHIVA 5. M. FIKRI IKHLASUL AMAL 6. PUJI HERWINA NOPRITA 7. GUSRI YONALDI 8. SATRIO WIBOWO 9. ZALANA ENDESNAH
--	---

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 12 Februari 2020



Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :
 Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 PROVINSI RIAU**

Tembusan :
Disampaikan Kepada Yth :


1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Badan Pusat Statistik Provinsi Riau
3. Bupati Indragiri Hilir
4. Up. Kaban Kesbangpol dan Linmas di Tembilahan
5. ketua Organisasi Riset Predattech UIN SUSKA RIAU di Pekanbaru
6. Yang Bersangkutan

Gambar A.3. Surat Rekomendasi Penelitian Provinsi



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KABUPATEN INDRAGIRI HILIR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 Gedung Eks Multiyears (Lantai 4) Jl. Swarna Bumi Tembilahan
 Telephone (0768) 22904, Faximile (0768) 21383

**REKOMENDASI PENELITIAN
DAN PENGUMPULAN DATA (SURVEY)**
 Nomor : 070/BKBP-POLMAS/2020/59

KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK KABUPATEN INDRAGIRI HILIR, berdasarkan Surat dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu satu pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/30852 Tanggal 13 Februari 2020, Tentang Pelaksanaan kegiatan **Pra-riSET**, dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama	: MUSTAKIM, S.T., M.Kom
Alamat	: Desa Karya Tunas Jaya RT.002 / RW.006 Kec. Tempuling Kabupaten Indragiri Hilir
Pekerjaan	: Dosen
Kebangsaan	: Indonesia
Judul Penelitian	: INDUSTRI HULU DAN HILIR KELAPA DI KABUPATEN INDRAGIRI HILIR
Lokasi Penelitian	: 1. BADAN PUSAT STATISTIK PROVINSI RIAU 2. DINAS PERKEBUNAN KABUPATEN INDRAGIRI HILIR 3. KECAMATAN TEMPULING 4. KECAMATAN KEMPAS 5. KECAMATAN ENOK
Penanggung Jawab	: MUSTAKIM, S.T., M.Kom
Pengikut	: 1. PENTI SURYANI, SP., M.Si 2. YUSMAR MAHMUD, S.P., M.Si 3. BAKHENDRI SOLFAN, S.P., M.Sc 4. JENI ADHIVA 5. M. FIKRI IKHLASUL AMAL 6. PUJI HERWINA NOPRITA 7. GUSRI YONALDI 8. SATRIO WIBOWO 9. ZALANA ENDESNAH 10. SELLA ANNISA


Untuk melakukan penelitian dan pengumpulan data dengan ketentuan :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang tidak ada hubungannya dengan penelitian dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan penelitian selama 3 (tiga) bulan terhitung mulai tanggal 28 Februari s/d 28 Mei 2020.

Demikian rekomendasi ini diberikan, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian ini.

Tembilahan, 28 Februari 2020

**a.n KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KABUPATEN INDRAGIRI HILIR**
 Kabid Ketahanan Ekonomi, Sosial, Budaya,
 Agama dan Organisasi Kemasyarakatan,



H. FAHRI JAUHARI, SE
 Pembina Tk. I
 NIP. 19620724 199103 1 002

Gambar A.4. Surat Rekomendasi Penelitian Kabupaten



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN B

HASIL WAWANCARA

Tema : Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Hilirisasi Kelapa

Narasumber : Kepala Bidang Pemasaran Dinas Perkebunan Kabupaten Indragiri Hilir

Lokasi : Dinas Kabupaten Indragiri Hilir

Waktu : 28 Februari 2020

1. Bagaimana peran perkebunan kelapa bagi Kabupaten Indragiri Hilir?
Berbicara mengenai kelapa, Kabupaten Indragiri Hilir dikenal sebagai wilayah penghasil kelapa terbesar di Provinsi Riau, di Indonesia bahkan di dunia, sehingga mendapat julukan sebagai “Tanah Hambaran Kelapa Dunia”. Mayoritas penduduk Kabupaten Indragiri Hilir bekerja sebagai petani kelapa dan bergantung pada sektor perkebunan kelapa sebagai mata pencaharian utama, sehingga dapat dikatakan bahwa sektor perkebunan kelapa sangat erat kaitannya dengan pergerakan perekonomian daerah Kabupaten Indragiri Hilir.
2. Bagaimana produktivitas kelapa Kabupaten Indragiri Hilir jika dibandingkan dengan daerah lainnya?
Dinas perkebunan Kabupaten Indragiri Hilir dapat memastikan bahwa untuk produktivitas perkebunan kelapa Kabupaten Indragiri Hilir jauh lebih unggul dibandingkan dengan daerah lainnya, bahkan dalam skala nasional. Berdasarkan data statistik yang ada, produktivitas perkebunan kelapa Kabupaten Indragiri Hilir mencapai 1,2 ton/hektar/tahun sedangkan produktivitas perkebunan kelapa dalam skala nasional hanya 1,11 ton/hektar/tahun.
3. Apa penyebab banyaknya pergantian lahan perkebunan kelapa menjadi kelapa sawit?
Ada banyak penyebabnya namun yang paling dominan adalah masalah harga, selain itu juga disebabkan infrastuktur pendukung, kondisi tanah, banyaknya perusahaan dan pabrik kelapa sawit yang sudah berdiri di Kabupaten Indragiri Hilir. Ada juga sebagian lahan perkebunan kelapa warga yang rusak kemudian adanya usulan kerjasama dari perusahaan yang menawarkan para petani untuk mengganti tanaman kelapanya dengan kelapa sawit.
4. Bagaimana cara untuk mempertahankan eksistensi dari tanaman perkebunan kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir yang dikenal sebagai “Tanah Hambaran Kelapa Dunia”? Bukankah jika terus menerus digantikan dengan sawit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

maka potensi alam itu dapat hilang?

Cara yang dapat dilakukan diantaranya adalah penyelamatan kebun milik masyarakat seperti pembangunan infrastruktur dan membenahi lahan kelapa yang rusak, kemudian perlindungan tanaman perkebunan dan upaya peremajaan yang didukung dengan ketersediaan benih dan bibit unggul. Integrasi dari seluruh upaya penyelamatan kebun tadi yang dapat dilakukan yaitu dinas perkebunan kabupaten berupaya menawarkan potensi tanaman perkebunan kepada kalangan industri untuk melakukan investasi disini, selain itu kepada masyarakat juga perlu dilakukan edukasi agar dapat melakukan usaha hilirisasi sehingga adanya kesadaran bahwa jika para petani mampu melakukan budidaya kelapa dan hilirisasi yang baik maka perekonomian masyarakat juga akan semakin membaik.

5. Bagaimana upaya dari segi promosi dan pemasaran untuk mempertahankan eksistensi perkebunan kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir?

Membuka peluang dari potensi yang dimiliki oleh hasil perkebunan kelapa itu sendiri, harapannya jika ada yang mau berinvestasi bukan lagi dari aspek yang terkait pemanfaatan daging buah saja tapi juga bagian lain dari tanaman kelapa. Contohnya seperti pemanfaatan sabut kelapa yang cenderung dibuang setelah menjual kelapa butiran menjadi berbagai produk olahan dan masyarakat dapat mengetahui potensi pasar dari produk tersebut. Maka selain para petani telah menjual kelapa butiran, limbah sabutnya juga dapat dijual.

6. Pengolahan kelapa apa saja yang sudah dimanfaatkan oleh petani?

Pohon kelapa pada dasarnya secara keseluruhan dapat dimanfaatkan menjadi berbagai produk olahan. Terkait pemanfaatan di kalangan petani saat ini sudah cukup meningkat karena sudah mengarah kepada hilirisasi yaitu terkait pascapanen, pengolahan hasil dan pemasaran produk olahan kelapa yang bertujuan agar kelapa yang dihasilkan oleh petani ini dapat memperoleh nilai tambah dan nilai jual. Ada beberapa produk yang telah dihasilkan, salah satunya seperti pemanfaatan sabut kelapa yang mana potensi sabut ini sangat besar di Kabupaten Indragiri hilirbahkan menjadi limbah jika tidak termanfaatkan dan justru akan menimbulkan masalah, seperti jika dibuang kesungai akan mejadi sampah, jika dibakar akan menimbulkan asap, sehingga perlu pemafaatan sabut kelapa yang dapat diolah menjadi coco fiber, co-co peat, dll. Selain dapat menanggulangi potensi limbah, pemanfaatan sabut kelapa ini juga dapat memberikan nilai tambah yang cukup signifikan bagi pelaku usaha produk olahan kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir. Selanjut-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

nya pemanfaatan air kelapa juga telah banyak dilakukan oleh kelompok tani di kalangan masyarakat yang mengolahnya menjadi nata de coco. Untuk pemanfaatan daging buah kebanyakan masih diolah oleh industri yaitu seperti tepung kelapa (dessicated coconut), sedangkan untuk kalangan masyarakat biasanya hanya diolah jadi bahan setengah jadi seperti kopra. Kemudian pemanfaatan tempurung kelapa sudah banyak usaha rumahan yang mengolahnya menjadi arang dan menjualnya sebagai bahan baku industri, selain itu tempurung kelapa juga telah banyak dimanfaatkan menjadi berbagai produk kerajinan tangan yang memiliki nilai jual jauh lebih tinggi dibandingkan menjual tempurungnya saja. Selain dari bagian buah kelapa, dalam satu kesatuan pohon kelapa telah ada juga yang memanfaatkan batang pohon kelapa menjadi berbagai macam kerangka furniture, kemudian lidi kelapa juga dapat dimanfaatkan menjadi sapu, piring, dll.

7. Bagaimana terkait pemasaran produk olahan kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir?

Ada banyak orientasi dalam pemasaran produk kelapa diantaranya seperti bahan baku kelapa bulat sebagian besar diserap oleh industri karena di Kabupaten Indragiri Hilir ini sendiri terdapat 5 pabrik yang mengolah buah kelapa. Kemudian bahan baku air kelapa juga banyak diserap oleh industri yang kemudian dilakukan proses ekspor. Serapan lainnya dalam pemasaran produk kelapa itu ada pasar lintas batas dan perdagangan regional yang mana hasil produksi kelapa Kabupaten Indragiri Hilir ini dikumpulkan dan dibawa ke daerah lain untuk dikonsumsi. Serapan buah kelapa berikutnya yaitu melalui adanya pedagang perantara yang melakukan eksportir. Sedangkan pemasaran produk olahan kelapa itu sendiri untuk saat ini kebanyakan masih dilakukan secara lokal di Kabupaten Indragiri Hilir serta beberapa juga dijual ke luar daerah melalui pedagang perantara. Oleh sebab itu diharapkan dengan adanya peranan teknologi informasi yang berkaitan dengan trend pemasaran online melalui media atau situs sehingga pemasaran produk olahan kelapa yang sebelumnya dilakukan secara konvensional dapat terekspansi lebih luas, namun juga harus diimbangi dengan kapasitas produksi dari para penjual dan keterbukaan informasi harga antara penjual dan pembeli.

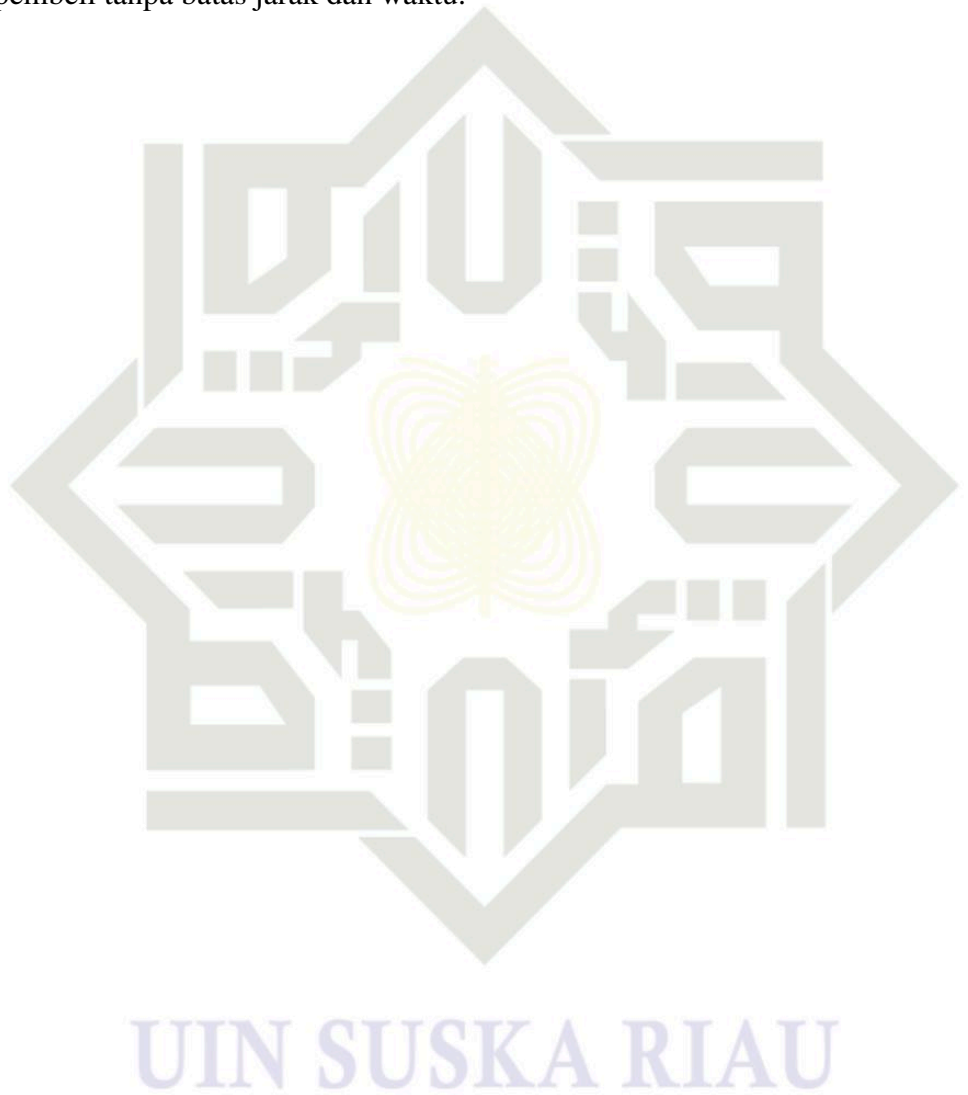
8. Aspek apa saja yang dibutuhkan dalam pemanfaatan teknologi informasi terhadap perkebunan kelapa di Kabupaten Indragiri Hilir?

Dari aspek budidaya yang diperlukan adalah terkait edukasi dan pemberian informasi yang dapat dirasakan manfaatnya oleh para petani atau yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mempunyai minat di bidang perkebunan kelapa. Tapi jika berbicara mengenai hasil pengolahan, produk turunan, lokasi penjualan dan informasi lainnya yang berkaitan dengan pemasaran produk kelapa. Dengan adanya peranan teknologi informasi maka hal tersebut dapat membantu para pelaku usaha produk olahan kelapa dalam proses pemasaran. Sehingga informasi-informasi terkait produk apa yang sudah dihasilkan, kapasitas produksinya, lokasi penjualannya, harga jual dll tersebut dapat langsung diakses oleh calon pembeli tanpa batas jarak dan waktu.





Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN C

ICT LITERACY

ICT Literacy Riset Kelapa Indragiri Hilir



KUESIONER KARAKTERISTIK PETANI KELAPA, KEBUTUHAN INFORMASI BUDIDAYA KELAPA DAN ICT LITERACY PETANI KELAPA KAB. INDRAGIRI HILIR

Mohon kesediaan Bapak/Saudara/i untuk meluangkan waktu mengisi kuesioner ini. Setiap jawaban dalam kuesioner akan dijaga kerahasiaannya. Tidak ada jawaban benar atau salah, tetapi setiap jawaban yang diberikan sangat membantu dalam menyelesaikan penelitian. Terima kasih atas bantuannya.

A. KARAKTERISTIK RESPONDEN (PETANI KELAPA)

1. Nama : ROY MARTOGI SAHAAN
2. Nomor Kontak (Jika ada) : 082381438487
3. Email (Jika ada) : —
4. Jenis Kelamin : ☒ Laki-laki [] Perempuan
5. Usia : 50 Tahun
6. Apakah bapak/ ibu memiliki kebun sendiri? ☒ Ya [] Tidak
7. Sudah berapa tahun Bapak menjadi petani
 - ☒ a. Kurang dari 5 tahun
 - b. 5-10 tahun
 - c. 10-15 tahun
 - d. 15-20 tahun
 - e. Lebih dari 20 tahun
8. Pendidikan Terakhir
 - a. Tidak Sekolah
 - b. SD
 - c. SMP
 - ☒ d. SMA
 - e. S1
 - f. S2/ S3
 - g. Lainnya,
9. Apakah bapak pernah mengikuti pelatihan atau kursus terkait budidaya kelapa?
 - a. Ya
 - ☒ b. Tidak

B. PENGGUNAAN SUMBER INFORMASI

Berilah ranking 1 sampai 5 terhadap sumber Informasi yang sering digunakan dalam memenuhi kebutuhan informasi (1= Sangat Sering 5= Sangat Jarang).

No	Sumber Informasi	Ranking
1	Penyuluh	5
2	Petani lainnya (teman), atau orangtua	1
3	Media Cetak (Buku, Brosur, Majalah)	5
4	Media Elektronik (TV, Radio dan telepon seluler)	5
5	Internet/ Email	5

Gambar C.1. Kuesioner ICT Literacy Bagian 1

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ICT Literacy Riset Kelapa Indragiri Hilir

C. KEBUTUHAN INFORMASI BUDIDAYA KELAPA

Berdasarkan kebutuhan informasi mengenai budidaya kelapa, Isilah dengan tBapak centang (✓) tingkat kebutuhan informasi dan Berilah Ranking 1, 2 atau 3 terhadap kebutuhan informasi yang sangat penting.

Keterangan

TP : Tidak Penting

KP : Kurang Penting

CP : Cukup Penting

P : Penting

SP : Sangat Penting

No	Kebutuhan Informasi	Tingkat Kebutuhan Informasi					Rank
		TP	KP	CP	P	SP	
1	Info benih ✓ Jenis varietas yang sesuai ✓ Harga benih ✓ Lainnya				✓ ✓		
2	Info kesesuaian lahan dan cara pengolahan lahan					✓	
3	Info tanam ✓ Waktu ✓ Pola tanam ✓ Lainnya					✓ ✓	
4	Info pupuk ✓ Dosis ✓ Ketersediaan pupuk ✓ Harga pupuk ✓ Lainnya				✓	✓ ✓	
5	Info gejala dan pengendalian penyakit, hama dan serangga pada tanaman kelapa					✓	
6	Info waktu penyiangan				✓		
7	Info panen ✓ Waktu ✓ Cara panen ✓ Lainnya					✓ ✓	
8	Info pascapanen ✓ Cara Penyemaian ✓ Cara Pengangkutan ✓ Cara Memilih Bibit ✓ Lainnya				✓ ✓ ✓		

Gambar C.2. Kuesioner ICT Literacy Bagian 2

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang





1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ICT Literacy Riset Kelapa Indragiri Hilir

D. ISILAH PERTANYAAN BERIKUT DENGAN MEMBERIKAN TBAPAK SILANG (X)

1. Apakah Bapak sering menggunakan telepon seluler?
 - ☒ a. Ya
 - b. Tidak
2. Berapa sering Bapak mengirim pesan atau SMS dengan menggunakan telepon seluler?
 - a. Tidak pernah
 - ☒ b. Jarang
 - c. Cukup sering
 - d. Sering
 - e. Sangat sering

E. ELEMEN KEMAMPUAN ICT LITERACY (TELEPON SELULER)

No	Kemampuan define		
Apakah Bapak mengenal lkon pada telepon seluler di bawah ini?			
1		a. Ya, Sebutkan b. Tidak	 a. Ya, Sebutkan <i>Sering untuk telepon</i> b. Tidak
2		a. Ya, Sebutkan <i>untuk nama kontak</i> b. Tidak	 a. Ya, Sebutkan <i>Sering pakai wif i</i> b. Tidak

Isilah tabel berikut dengan memberikan tBapak centang (✓)

No	Kemampuan Akses	Ya	Tidak
1	Apakah Bapak pernah membuka pesan/ WhatsApp di telepon seluler	✓	
2	Apakah Bapak pernah memutar musik/ video di telepon seluler	✓	

No	Kemampuan Manage	Ya	Tidak
1	Apakah Bapak pernah mengatur nada dering telepon seluler	✓	
2	Apakah Bapak pernah mengubah tampilan layar di telepon seluler		✓

No	Kemampuan Integrate	Ya	Tidak
1	Apakah Bapak pernah memfoto dengan kamera telepon seluler	✓	
2	Apakah Bapak pernah mengirim email dengan telepon seluler	✓	

Gambar C.3. Kuesioner ICT Literacy Bagian 3



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ICT Literacy Riset Kelapa Indragiri Hilir

No	Kemampuan <i>Create</i>	Ya	Tidak
1	Apakah Bapak bisa membuat pesan atau mengirimkan SMS/ WhatsApp	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Apakah Bapak bisa membuat kontak baru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

No	Kemampuan <i>Communication</i>	Ya	Tidak
1	Apakah Bapak pernah mengirim pesan?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Apakah Bapak pernah mengirim file via bluetooth/ WhatsApp ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>








3. Merk telepon seluler apakah yang Bapak gunakan?
 - a. Xiaomi
 - ☒ b. Samsung
 - c. Oppo
 - d. Nokia
 - e. Lainnya, sebutkan
4. Berapa Gb (Giga) rata-rata paket data yang Bapak habiskan dalam 1 bulan?
 - a. Kurang dari 1 Gb
 - b. 1 Gb - 5 Gb
 - c. 6 Gb - 10 Gb
 - d. 11 Gb - 25 Gb
 - e. Lebih dari 25 Gb
5. Dimanakah di Desa tempat Bapak tinggal difasilitasi Jaringan Internet ?
 - a. Semua Titik Perkantoran dan Pelayanan Terpadu
 - b. Kantor Desa
 - c. Puskesmas
 - d. Rumah Warga
 - ☒ e. Tidak difasilitasi Jaringan Internet
6. Apakah Bapak sering menggunakan komputer?
 - ☒ a. Tidak pernah
 - b. Jarang
 - c. Cukup sering
 - d. Sering
 - e. Sangat sering




Gambar C.4. Kuesioner ICT *Literacy* Bagian 4

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ICT Literacy Riset Kelapa Indragiri Hilir

F. ELEMEN KEMAMPUAN ICT LITERACY (INTERNET) ISILAH TABEL BERIKUT DENGAN CENTANG (✓)

No	Kemampuan Define			Ya	Tidak
1	Apakah Bapak pernah mengklik Ikon di bawah ini ?				
				✓	
2	Apakah Bapak mengenal Ikon dibawah ini ?				
					✓
3	Apakah Bapak mengenal Ikon dibawah ini ?  Search Google or type a URL			✓	
3	Apakah Bapak tahu bahwa teks yang berwarna biru dan bergaris bawah dapat diklik nad.litoang.pertanian.go.id > ind > images > dokumen > modul > 26-... > pdf BUDIDAYA KELAPA (Cocos Nucifera L BUDIDAYA KELAPA. (Cocos Nucifera L.) Kelapa merupakan tanaman perkebunan/industri berupa pohon batang lurus dari famili, Palmae. Ada dua pendapat ...			✓	

No	Kemampuan akses			Ya	Tidak
Apakah Bapak pernah membuka browser ?					
1				✓	
2	Apakah Bapak pernah membuka situs?			✓	
3	Apakah Bapak pernah mencari informasi di Internet?			✓	

No	Kemampuan Manage			Ya	Tidak
1	Apakah Bapak pernah menyalin (copy-paste teks atau gambar dari Internet ?				✓

Gambar C.5. Kuesioner ICT Literacy Bagian 5



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ICT Literacy Riset Kelapa Indragiri Hilir

2	Apakah Bapak pernah menyimpan file/ foto/ video dari Internet ?	✓	
3	Apakah Bapak pernah mencetak file atau dokumen dari Internet menggunakan printer	✓	

No	Kemampuan <i>Integrate</i>	Ya	Tidak
1	Apakah Bapak pernah mengunduh file di Internet?	✓	
2	Apakah Bapak pernah mengupload foto pada facebook di Internet ?	✓	
3	Apakah Bapak pernah menyisipkan dan mengirimkan file di facebook/ WhatsApp ?	✓	

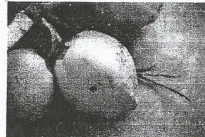
No	Kemampuan <i>Create</i>	Ya	Tidak
1	Apakah Bapak pernah membuat akun email atau akun facebook di internet?	✓	
2	Apakah Bapak pernah membuat postingan di facebook?	✓	
3	Apakah Bapak pernah mengedit Profil akun jejaring sosial (facebook, twitter) atau profil blog di Internet?		✓

No	Kemampuan <i>Communication</i>	Ya	Tidak
1	Apakah Bapak pernah mengirim pesan via email ?	✓	
2	Apakah Bapak pernah Chat menggunakan perangkat seperti HP?	✓	
3	Apakah Bapak pernah memberikan komentar artikel di Sosial Media ?		✓

Kemampuan *Evaluate*

Menurut Bapak, gambar mana yang lebih bagus?

a. Gambar 1



b. Gambar 2



Gambar C.6. Kuesioner ICT *Literacy* Bagian 6



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ICT Literacy Riset Kelapa Indragiri Hilir

Pertanyaan Singkat, Padat dan Jelas

1. Apakah tanaman kelapa selama ini dapat meningkatkan pendapatan masyarakat ?
Iya
2. Apakah Bapak tau bagaimana cara memanfaatkan pohon kelapa ?
Iya
3. Apakah Bapak tau buah kelapa dapat di olah menjadi apa saja ? Sebutkan!
tahu, santan, gula, es kopyor
4. Apakah Bapak memerlukan informasi terkait dengan industri kelapa ?
Iya
5. Apakah Bapak membutuhkan pengembangan dan pemahaman mengenai hasil produk olahan dari kelapa ?
Iya
6. Berapa harga jual kelapa tertinggi, terendah dan normal? Dan apa penyebab naik turunnya harga kelapa tersebut ?
Tinggi 1500, rendah 500, normal 1000
7. Apakah Bapak mengetahui tempat penjualan produk olahan kelapa disekitar Bapak ?
Tahu
8. Apakah Bapak menggunakan jasa pedagang perantara seperti toke, tengkulak, pengumpul dll untuk memasarkan hasil panen kelapa Bapak ?
Iya

Gambar C.7. Kuesioner ICT Literacy Bagian 7

LAMPIRAN D

USER ACCEPTANCE TEST

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

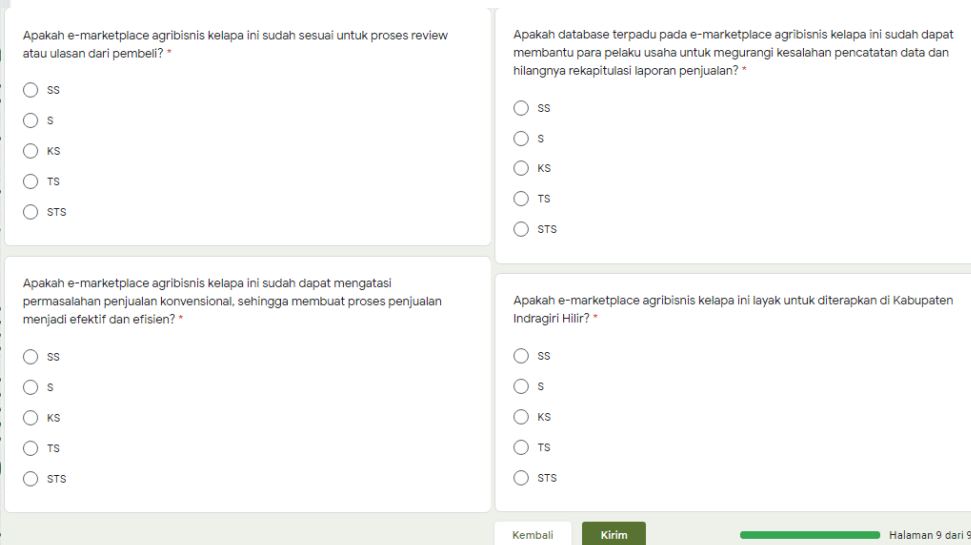
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar D.1. *Form* Pengujian UAT Bagian 1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar D.2. Form Pengujian UAT Bagian 2

Tabel D.1. Rekapitulasi Pengujian UAT

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah tampilan <i>e-marketplace</i> agribisnis kelapa ini menarik?	10	13	2	-	-
2	Apakah <i>e-marketplace</i> agribisnis kelapa ini dapat dioperasikan dengan mudah dan efektif (<i>user friendly</i>)?	5	18	2	-	-
3	Apakah <i>e-marketplace</i> agribisnis kelapa ini sudah lengkap untuk proses registrasi pengguna?	5	15	5	-	-
4	Apakah informasi yang disediakan oleh <i>e-marketplace</i> agribisnis kelapa ini sudah memenuhi kebutuhan pengguna (detail produk, stok, harga, penjual dll)?	7	17	1	-	-
5	Apakah <i>e-marketplace</i> agribisnis kelapa ini sudah sesuai untuk proses konfirmasi pembayaran dan pelacakan pesanan?	4	20	1	-	-
6	Apakah <i>e-marketplace</i> agribisnis kelapa ini sudah lengkap untuk proses notifikasi email kepada pengguna?	5	16	4	-	-
7	Apakah <i>e-marketplace</i> agribisnis kelapa ini sudah lengkap untuk proses penjualan secara online?	5	17	3	-	-
8	Apakah <i>e-marketplace</i> agribisnis kelapa ini sudah sesuai untuk proses review atau ulasan dari pembeli?	3	18	4	-	-

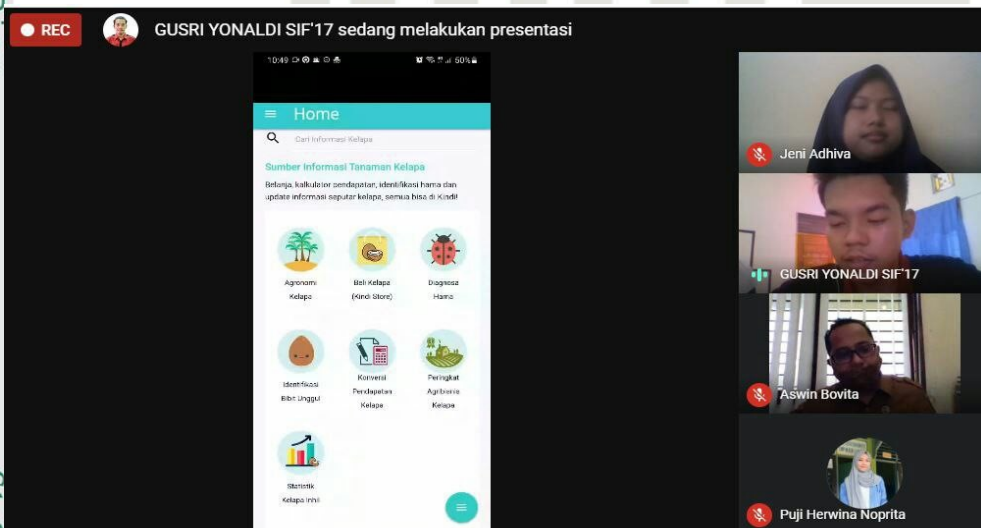


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel D.1. Rekapitulasi Pengujian UAT (Tabel lanjutan...)

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
9	Apakah <i>e-marketplace</i> agribisnis kelapa ini sudah dapat mengatasi permasalahan penjualan konvensional, sehingga membuat proses penjualan menjadi efektif dan efisien?	6	17	2	-	-
10	Apakah <i>database</i> terpadu pada <i>e-marketplace</i> agribisnis kelapa ini sudah dapat membantu para pelaku usaha untuk mengurangi kesalahan pencatatan data dan hilangnya rekapitulasi laporan penjualan?	3	20	2	-	-
11	Apakah <i>e-marketplace</i> agribisnis kelapa ini layak untuk diterapkan di Kabupaten Indragiri Hilir?	8	17	-	-	-



Gambar D.3. Dokumentasi Pengujian UAT

LAMPIRAN E

DOKUMENTASI

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar E.1. Wawancara PPL dan Tokoh Masyarakat



Gambar E.2. Observasi Pelaku Usaha Olahan Kelapa



Gambar E.3. Observasi Usaha Gula Kelapa

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar E.4. Kunjungan Tokoh Masyarakat Kecamatan Enok



Gambar E.5. Kunjungan Tokoh Masyarakat Kecamatan Tempuling

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar E.6. Penyebaran Kuesioner ICT *Literacy*



Gambar E.7. Observasi Kebun Kelapa



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Puji Herwina Noprita, dilahirkan di Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau pada tanggal 22 November 1999, sebagai anak pertama dari dua bersaudara, putri dari Ayahanda Hendri dan Ibunda Wendri yang beralamat di Jalan Madinah, Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru, Riau.

Riwayat pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar Negeri (SDN) 012 Payung Sekaki pada tahun 2005 sampai dengan 2008 lalu pindah ke SDN 038 Bukitraya hingga tahun 2011.

Kemudian dilanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 025 Pekanbaru pada tahun 2011 sampai dengan tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 2 Pekanbaru jurusan Teknik Elektronika Audio Video dan lulus pada tahun 2017. Setelah menyelesaikan pendidikan formal di sekolah menengah, penulis melanjutkannya ke perguruan tinggi dan terdaftar sebagai mahasiswa Strata Satu (S1) di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sehingga berhasil memperoleh gelar Sarjana Komputer pada tahun 2021.

Selama menjadi mahasiswa penulis aktif di berbagai organisasi, baik di dalam maupun di luar lingkungan kampus. Untuk organisasi di dalam kampus, sejak tahun 2018 penulis secara resmi bergabung dengan organisasi Puzzle Research Data Technology UIN Suska Riau dan pernah menjabat sebagai Koordinator Divisi Pengajaran, selain itu penulis juga bergabung dengan organisasi Robotic Techno Faste pada tahun 2018-2021 dan pernah menjabat sebagai Bendahara, kemudian penulis juga pernah menjabat sebagai Bendahara Umum di kegiatan Kemah Bakti Mahasiswa Sistem Informasi pada tahun 2018 dan di Himpunan Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi pada tahun 2019-2020. Untuk organisasi luar kampus, pada tahun 2016-2018 penulis pernah bergabung dalam organisasi Riau Marching Band dan menjabat sebagai Koordinator Staff Humas, kemudian pada tahun 2019 hingga saat ini penulis aktif sebagai anggota dalam organisasi Dang Merdu Drum Corps dan menjabat sebagai Sekretaris, selain itu penulis juga bergabung dalam Ikatan Pemuda dan Mahasiswa Kota Pekanbaru pada tahun 2020.

Penulis pernah melaksanakan penelitian Kerja Praktek di PT Perkebunan Nusantara V dan memiliki publikasi ilmiah di Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri pada tahun 2019 dan Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science pada tahun 2021, penulis juga pernah menjadi tim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

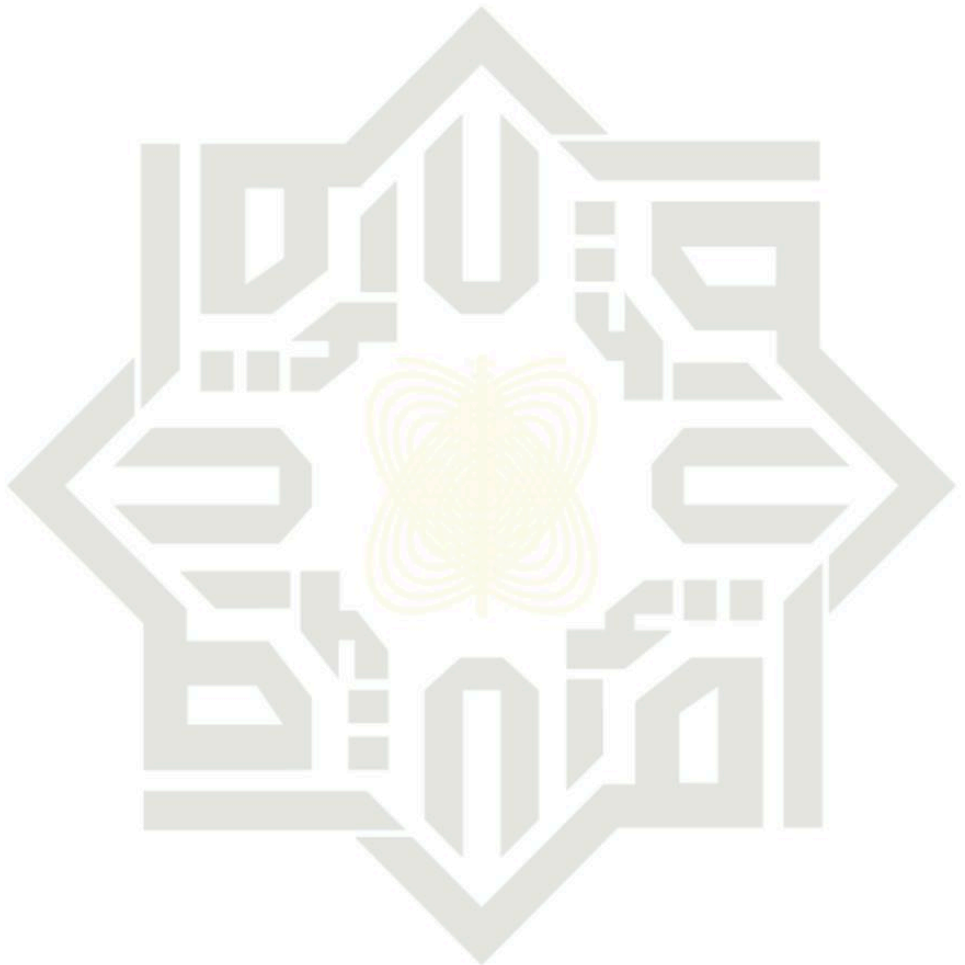
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



editor di Indonesian Journal of Artificial Intelligence and Data Mining pada tahun 2019. Untuk penelitian Tugas Akhir ini penulis mengangkat judul "Platform Digital Berbasis *E-Marketplace* untuk Pengembangan Agribisnis Produk Olahan Kelapa Rakyat di Kabupaten Indragiri Hilir". Silahkan jalin komunikasi dengan penulis melalui *e-mail* 11753202242@students.uin-suska.ac.id.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.